2002年4月5日発行（第2・第4金曜日発行）第19巻6号通巻354号　平成2年6月16日第三種郵便物認可

またもや緊急週刊シフトでお届けする史上最強の「サクラ大戦4」大攻略！

ドリマガは全ハード対応!!

ドリマガ

DREAMCAST MAGAZINE BI WEEKLY

ついに発売！「サクラ大戦4」

2002/Vol.6
4/5
定価
550円

すべて見せます13分岐！史上最強の34ページ大特集！

サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～

関係者が語る！今だから明かす「4」の秘密

見逃せない！最後の(?)「サクラ大戦4」応募者全員サービステレカ

話題作も大ラッシュ！

DC
エリュシオン ～永遠のサンクチュアリ～
同窓会2 again&refrain
シスター・プリンセス プレミアム・エディション

PS2
スーパーロボット大戦IMPACT
鉄拳4
ポポロクロイス ～はじまりの冒険～
ファイナルファンタジーXI
キングダム ハーツ
エアロダンシング4 new generation
ときめきメモリアル Girl's Side
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオン独立戦争記～

Xbox
HALO（ヘイロー）／鉄騎
segaGT 2002
クレイジータクシー3 ハイローラー

GC & **GBA** GAMECUBE MAGAZINE
ファイアーエムブレム～封印の剣～／ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版
バイオハザード／シャイニング・ソウル
マリオサンシャイン／マリオゴルフ／マリオテニス

アーケード情報も最強！
電脳戦機バーチャロン フォース
頭文字D Arcade Stage

注目タイトル攻略ラッシュ！
デッド オア アライブ 3
鬼武者 2／ゼノサーガ エピソードI 力への意志
サカつく2002 J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！
ワイルドアームズ アドヴァンスド サード
ガンヴァルキリー

ドリマガ 全ハード読者レース
ソフト購入に超お役立ち！
全ハードタイトル読者ランキング

もっと！なぜなに探検隊
みんなの疑問に突撃取材！
ゲームとアニメの関係
～接近する両業界の今と未来～

ネット最速・最強のニュース！ GAMESPOT JAPAN www.zdnet.co.jp/gamespot/

SOFTBANK Publishing

そして舞台は
グランドフィナーレへ。
サクラ大戦4
Sakura Wars
〜恋せよ乙女〜
TM
ドリームキャストで最後の戦い
サクラ大戦4 〜恋せよ乙女〜
好評発売中!
●ドラマチックアドベンチャー ●1人プレイ ●ぷるぷるぱっく対応
[初回限定版] 8,800円(税別) 13分岐ストラップ同梱
[通 常 版] 6,800円(税別)
SAKURA GRANDFINAL
ドリームキャストからありがとうの花束を
まだサクラ大戦を知らないあなたに贈る
豪華フィナーレパッケージ!
メモリアルカレンダーで
お部屋を飾る
メモリアルDVDで
あの名場面を楽しむ
メモリアルオルゴールで
巴里気分にひたる
サクラ大戦
好評発売中 3,800円(税別)
サクラ大戦2
好評発売中 3,800円(税別)
サクラ大戦3
〜巴里は燃えているか〜
好評発売中 5,800円(税別)
サクラ大戦 COMPLETE BOX
『サクラ』の物語が全て詰まったスペシャルパッケージ!
●ドラマチックアドベンチャー
●1人プレイ
好評発売中!
18,000円(税別)
イラスト/藤島康介
DVD/CD 情報
劇場版「サクラ大戦 活動写真」が早くもレンタル版先行リリース! ビデオ&DVD本年4月24日(水)レンタル開始!
音楽CD「サクラ大戦4〜恋せよ乙女〜全曲集『激! 帝〜最終章〜』」、エイベックスより4月10日(水)発売!
【サクラ大戦 メモリアルパック】©SEGA 1996 ©RED 1996 【サクラ大戦2 〜君、死にたもうことなかれ〜 メモリアルパック】Original Game ©SEGA 1998 ©RED 1998 Reprogrammed Game ©SEGA / OVERWORKS, 2000
【サクラ大戦3 〜巴里は燃えているか〜 メモリアルパック】©SEGA/OVERWORKS, 2001 ©RED 2001 【サクラ大戦4 〜恋せよ乙女〜】©OVERWORKS/SEGA,2002 ©RED 2002
http://sakura-taisen.com/
RED ENTERTAINMENT
OVERWORKS
SEGA
株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
Dreamcastサポートセンター ナビダイヤル 0570-057-060
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。
受付時間:月〜金 10:00〜18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
Dreamcast DIRECT ドリームキャスト ダイレクト
ゲーム買うならドリームキャスト ダイレクト
http://www.d-direct.ne.jp
セガ公式サイト http://sega.jp/
"SEGA" 及び "Dreamcast" は株式会社セガの商標です。
※表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
※画面は開発中のものです。
※初回限定版および各メモリアルパックは数量に限りがあります。

GameJam2
in Tokyo International Forum
~SEGA Spring Collection~
サクラ大戦豪華声優陣も大集合!
セガが贈る、衝撃の2days!
家庭用・業務用の最新ゲームが大集合! ファン垂涎のステージイベントも盛りだくさん!!
2002/3/30(土)12:00~19:00 31(日)10:00~18:00
会場：東京国際フォーラム B2F展示ホール1
主催：株式会社セガ
入場無料
※イベント内容は予告なく変更になる場合があります。

Contents

BI WEEKLY ドリマガ 2002年4月5日号 Vol.6
2002 Softbank Publishing Inc. 本誌からの無断転載を禁じます。

特別企画

P38 巻頭大特集 すべて見せます13分岐! 史上最強の34ページ大特集!
サクラ大戦4～恋せよ乙女～ DC

P33 今度は特製ホルダーも貰えちゃう!!
「サクラ大戦4～恋せよ乙女～」ドリマガオリジナルテレカ 全員サービス 4号連続 第1回

特報

P72 エリュシオン～永遠のサンクチュアリ～ DC
P74 同窓会2 again&refrain DC
P76 シスター・プリンセス プレミアム・エディション DC
P78 スーパーロボット大戦IMPACT PS2
P82 鉄拳4 PS2
P86 ときめきメモリアル Girl's Side PS2
P122 機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオン独立戦争記～ PS2
P124 ファイナルファンタジーXI PS2
P128 キングダム ハーツ PS2
P130 エアロダンシング4 new generation PS2
P132 ポポロクロイス～はじまりの冒険 PS2
P134 鉄騎 Xbox
P136 クレイジータクシー3 ハイローラー Xbox
P138 HALO（ヘイロー） Xbox
P141 segaGT 2002 Xbox

新着

P142 サーヴィランス 監視者 PS2
P143 湾岸ミッドナイト PS2
P144 .hack Vol.1～感染拡大～ PS2
P144 ディズニーゴルフ クラシック PS2
P144 From TV animation ONEPIECE グランドバトル!2 PS
P145 サルゲッチュ2（仮） PS2
P145 オトスタツ（Otostaz） PS2
P146 ミストIII：エグザイル Xbox
P146 サイヴァリア コンプリートエディション PS2
P147 ファイナルファンタジーIV WSC
P186 カード・オブ・デスティニー～光と闇の統合者～ DC

攻略

P148 デッド オア アライブ 3 Xbox
P158 鬼武者 2 PS2
P164 ワイルドアームズ アドヴァンスド サード PS2
P168 ゼノサーガ エピソードI 力への意志 PS2
P172 サカつく2002 Jリーグプロサッカークラブをつくろう! PS2
P176 式神の城 Xbox
P180 ガンヴァルキリー Xbox
P182 WRC～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～ PS2
P185 ミルキィ・シーズン DC
P188 不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参! DC
P190 MISSING PARTS the TANTEI stories DC

© 2002 Softbank Publishing Inc. ALL rights reserved. No material inthis publication may be reproduced,in whole oe in part,in any fromwithout permission, Printed in Japan

GAMECUBE ゲームキューブマガジン MAGAZINE

P97 ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版（仮） GBA
P98 ファイアーエムブレム 封印の剣
P104 マリオサンシャイン（仮） GC
P104 メトロイドプライム（仮） GC
P104 NBAコートサイド2002 GC
P105 マリオゴルフ（仮） GC
P105 マリオテニス（仮） GC
P106 バイオハザード GC
P109 シャイニング・ソウル GBA
P110 ロックマン ゼロ GBA
P110 ひつじのキモチ。 GBA
P110 BIOHAZARD GAIDEN GBC
P110 ファミリーテニスアドバンス GBA
P111 スパイダーマン ～ミステリオの脅威～ GBA
P111 テトリスワールド GBA
P111 デンキブロックス! GBA
P111 信長異聞 GBA

ドリマガ アーケード最前線

P196 頭文字D Arcade Stage
P198 電脳戦機バーチャロン フォース

連載

P34 ドリマガ もっと! なぜなに!? 探検隊 第102探査
ゲームとアニメの関係～接近する両業界の今と未来～

P7 **ドリマガ注目のトピックス**
まさかの復活!／大物、動く／Xboxで傷!? とその真相／DCへ新規参入! プロモーションの妙

表紙イラスト：「サクラ大戦4～恋せよ乙女～」
© OVERWORKS/SEGA,2002 © RED 2002 イラスト：松原秀典
デザイン：村田雅英（Stone Age）

ニュース・データ

P10 史上最速!ドリマガニュース
P15 BI-Weekly ドリマガ全ハード対応 データステーション
P18 全ハードソフト発売予定表
P23 ドリマガ全ハード読者レース
P26 ドリマガ読者レースforドリームキャスト
P30 ALL GAME ソフトレビュー
P114 （アニメ情報ページ）アニモニ。
P207 赤坂にきたままのドリママ占い
P208 ドリマガ 読者プレゼント

ファンページ

P89 読者投稿コーナー「ドリマガ人」
P192 ドリマ画人カラー別館 ドリマガ展覧会

コミック・コラム

P88 （コミック）竹本泉の色々ですくすくす 作／竹本泉
P90 （コラム）ゲーマーズ、男気道／吉田豪、いましろたかし
P92 （コラム）プライヴェクス・アクトレス／nanoRayspex（黒柳陽子）
P96 （コラム）今日の風…明日の風…／櫻井智
P113 （コラム）黒川文雄のCOLUMN／まだまだBLACK or…
P116 （コミック）サムシング吉松劇場 作／サムシング吉松
P117 （コミック）コミック・ワンダーランド／徳光康之、門井亜矢
P118 （インタビュー）ラジカルコミュニケーション／太田虎一郎
P121 （コミック）神村幸子の「ゲーム虎の穴」 作／神村幸子
P194 （コミック）ドリまんが「バイオハザード」編 作／中村る～しあ
P202 （コミック）ドリマガ ドリちゃんのゲームレビュウ 作／たつねこ
P204 （コミック）ぐるぐるクリーチャー 作／ウエクサユミコ
P206 （連載）『寺柳』寺田克也×黒柳陽子

GameIndex

<Dreamcast>
エリュシオン～永遠のサンクチュアリ～ P72
カード・オブ・デスティニー ～光と闇の統合者～ P186
サクラ大戦4～恋せよ乙女～ P38
シスター・プリンセス プレミアム・エディション P76
同窓会2 again&refrain P74
不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参! P188
MISSING PARTS the TANTEI stories P190
ミルキィ・シーズン P185
<PlayStation2>
エアロダンシング4 new generation P130
オトスタツ（Otostaz） P145
鬼武者 2 P158
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオン独立戦争記～ P122
キングダム ハーツ P128
サーヴィランス 監視者 P142
サイヴァリア コンプリートエディション P146
サカつく2002 Jリーグプロサッカークラブをつくろう! P172
サルゲッチュ2（仮） P145
スーパーロボット大戦IMPACT P78
ゼノサーガ エピソードI 力への意志 P168
WRC～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～ P182
ディズニーゴルフ クラシック P144
鉄拳4 P82
ときめきメモリアル Girl's Side P86
.hack Vol.1～感染拡大～ P144
ファイナルファンタジーXI P124
From TV animation ONEPIECE グランドバトル! 2（PS） P144
ポポロクロイス～はじまりの冒険 P132
ワイルドアームズ アドヴァンスド サード P164
湾岸ミッドナイト P143
<Xbox>
ガンヴァルキリー P180
クレイジータクシー3 ハイローラー P136
式神の城 P176
segaGT 2002 P141
鉄騎 P134
デッド オア アライブ 3 P148
HALO（ヘイロー） P138
ミストIII：エグザイル P146
<ゲームキューブ>
NBAコートサイド2002 P104
バイオハザード P106
マリオゴルフ（仮） P105
マリオサンシャイン（仮） P104
マリオテニス（仮） P105
メトロイドプライム（仮） P104
<ゲームボーイアドバンス>
シャイニング・ソウル P109
スパイダーマン ～ミステリオの脅威～ P111
テトリスワールド P111
デンキブロックス! P111
信長異聞 P111
BIOHAZARD GAIDEN（GBC） P110
ヒツジのキモチ。 P110
ファイアーエムブレム 封印の剣 P98
ファミリーテニスアドバンス P110
ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版（仮） P97
ロックマン ゼロ P110
<ワンダースワン>
ファイナルファンタジーIV P147
<アーケード>
頭文字D Arcade Stage P196
電脳戦機バーチャロン フォース P198

Dreamcast.
早くお兄ちゃんに会いたい…
『シスター・プリンセス』&
『シスター・プリンセス～ピュア・ストーリーズ～』を
特別にカップリング。
さらに豪華なオリジナル特典も付いてくる!
夢の1カ月が、ドリームキャストでふたたび。
シスター・プリンセス
Sister Princess
If you suddenly become to have twelve sisters,what do you think?
More over,they are so pretty,sweet,charming...and loving you so much!
PREMIUM EDITION
限定生産
3万本
3月28日
発売予定
予価9,800円(税別)
オリジナル特典『付け替え自由な パジャマ DE ストラップマスコット』
12体の完全塗装済みのSDタイプ・マスコットフィギュア、ハンドストラップ(1本)、ネックストラップ(1本)のセット。
お気に入りのマスコットを付け替えて楽しめます。
『Sister Princess ～Pure Stories～
プレミアム トレーディングカード Part.2』
4月上旬発売予定
1パック 400円(税別) 発売:メディアワークス
電撃G'sマガジンキャラクターコレクション
シスター・プリンセス～お兄ちゃん大好き♥～
『ポケットストーリーズ②』
絶賛発売中
イラスト/天広直人 ワード/公野櫻子
定価:本体580円+税 発行:メディアワークス
アニメ版『シスプリ』の集大成!!
『アニメ シスター・プリンセス
完全ビジュアルブック』
絶賛発売中
定価:本体1,500円+税 発行:メディアワークス
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083(月曜～金曜 11～17時) URL http://www.mediaworks.co.jp/
©2000-2002 天広直人・公野櫻子/Media Works Inc.・Stack イラスト/天広直人
"Dreamcast"は株式会社セガの商標です。

M.S.B.S.Ver.7.6 完全対応
9系統39機種+αの
性能とウェポンを掲載

電脳戦機
バーチャロン フォース
ハンドブック
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE" HANDBOOK

好評発売中
B5判 2,200円(税別) オールカラー160ページ
キューピスト／編 ISBN4-7973-1958-5

綴じ込みチェックシート付
●機体別固有技&特殊攻撃一覧
●基本操作クイックヘルプ

司令部はこの本の実力に
気がつきはじめたようだ……

■フォースのシステムを分かりやすく整理し、疑問を一挙解消
■初心者も安心の基本操作から特殊技まで、操作のコツを徹底ガイド
■戦術、テクニック、CPU戦、スペシャルミッション、勝つための徹底攻略!!

Original Game ©SEGA ©SEGA/Hitmaker, 2001
CHARACTERS ©AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社
http://books.softbank.co.jp/
●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別)
●小社お問い合わせ TEL：03-5549-1201 ※土・日・祝日を除く 10:00〜12:00 13:00〜17:00
●E-メール：magazine@softbank.co.jp
宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

ブロッコリー
BROCCOLI
Dreamcast
僕だけの綾波が、ココにいる。
※画面は開発中のものです
同梱特典
Premium Goods Strikes
ネルフ機関専用
オリジナルDCマウス
ぷかぷかレイちゃん
ラバーピンズ(3種)
オリジナル
マウスパッド
綾波育成計画
新世紀エヴァンゲリオン
NEON GENESIS EVANGELION
ガイナックスによる新作オープニングアニメの導入など、単なるPC版からの移植作には収まらない。あなたは新たな「綾波」を知るだろう。
物語はTVのストーリーに沿って進行。だが「綾波」とのコミュニケーションやトレーニングなど、育成次第で結末は大きく変わってゆく…。
ドリームキャスト専用育成シミュレーションゲーム　新世紀エヴァンゲリオン「綾波育成計画」
2002年4月18日(木)発売　本体価格 7,800円
◆ ブロッコリー オフィシャルホームページ　http://www.broccoli.co.jp/ ◆
株式会社ブロッコリー　〒177-0041 東京都練馬区石神井町 7-1-7 ユーザーサポート係 [03-5372-6208 月~金 (祝祭日除く) 10:00~12:00/13:00~17:00]
© GAINAX / ProjectEva.・テレビ東京　© 1997 GAINAX / EVA製作委員会　© 2001,2002 GAINAX
SEGA、Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。この商品は株式会社セガが自社登録商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。

ドリマガ TOPICS 注目のトピックス

毎号そのときどきの旬な話題にドリマガ取材班が直撃取材をかけてお届けするおなじみ『ドリマガトピックス』。今回は「Game Jam2」の続報、スクウェアの任天堂ハード参入、Xboxの傷騒動の真相などに迫るぞ。この時期にDC新規参入を発表したメーカーも？

ドリマガ TOPICS 1 トピックスキーワード まさかの復活！

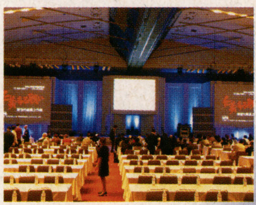
まだまだあるぞ！「Game Jam2」続報！
せがた三四郎、湯川専務が2日間だけ復活！

ソフトメーカー単体としては最大規模イベント「Game Jam2」

3月30～31日、東京国際フォーラムで開催されるセガのイベント「Game Jam 2」。これまでも何度かそのイベント内容をドリマガ誌上でお伝えしてきたが、ここに来てものすごい情報が飛び込んできた。サターン末期とDC黎明期をともに盛り上げた"せがた三四郎"と"湯川専務"が、なんと2日間だけ復活するというのだ！

いよいよ開催が迫ってきた「Game Jam2」だが、スペシャルゲストとして"せがた三四郎"と"湯川専務"が復活することが決定した！ 忘れ去れつつある、あの当時の熱いスピリットを再体感すべし！

伝説の映像「仁義ある戦い」を上映！



DC発売時に制作された伝説の映像「仁義ある戦い」が、ついに上映される。制作費4000万円、当時のセガ幹部総出演の幻の映像を、キミの目で確かめろ！

GameJam2 in Tokyo International Forum

「サクラ大戦トークショウ」の登壇声優決定！

2日間それぞれ最後に開催される「サクラ大戦トークショウ」に登壇する声優が決定！

30日（土）	横山智佐さん、高乃麗さん、西原久美子さん、渕崎ゆり子さん、田中真弓さん、伊倉一恵さん、島津冴子さん、小桜エツ子さん、鷹森淑乃さん
31日（日）	横山智佐さん、高乃麗さん、西原久美子さん、渕崎ゆり子さん、田中真弓さん、伊倉一恵さん、日高のり子さん、島津冴子さん、小桜エツ子さん、鷹森淑乃さん

レアチャオダウンロード

本イベント限定の"ナックルズチャオ"がダウンロードできるぞ。GBA本体を持っていこう。

会場ではプレゼントも！

PSO特製エアーマグ	オンラインプレイまたは4人同時プレイでボスを倒せばプレゼント。
segaGT2002特製QUOカード	プレイ時に規定タイムをクリアすれば、特製QUOカードをプレゼント。
ガンヴァルキリー特製携帯ストラップ	会場内に設置されている「ガンヴァルキリー」をプレイするだけでOK。

ぷよぷよ特製お手玉
ゲーム大会の勝者には特製お手玉がもらえるぞ。

ソニック&アイアイ巾着
入場者全員にもれなくプレゼントされるのがコレ。

特設販売コーナーも！

Dダイレクトコーナー
オリジナルグッズを自分の目で確かめて購入できるぞ！

SEGAグッズ販売コーナー
DCグッズなど、希少価値の高い商品を一気に大放出！

太正浪漫堂出張店
対象商品を購入すると、会場限定テレカがプレゼントされるサービスがあるとか。

ソフトバンク パブリッシングブース
『Beep』マウスパッド付き小冊子などを販売するぞ。セガ専門誌3代記は必見!?

なんと、懐かしいこの2人が復活！

数々の伝説を作り、最期は星となって消えたあの"せがた三四郎"、そしてDC立ち上げ時にはテレビに出まくってたちまち話題となったあの"湯川専務"が、なんとこの2日間だけ復活！

湯川専務

「セガなんてだせえよな」のテレビCM、ジャニーズ滝沢クンとの競演など、自虐的プロモーションがワイドショーなどでも話題となった。つい2年前なのに、妙に懐かしい？

せがた三四郎

「セガサターン、シロ！」のキャッチフレーズとともに登場し、あっという間に人気者となった"せがた三四郎"。扮する藤岡弘さんも、これを機にテレビ出演やCMなどひっぱりだこに。

ドリマガ TOPICS 2 トピックスキーワード 大物、動く！

スクウェアが任天堂ハードに「FF」を供給！
タイトル名、発売時期などをスクウェアに直撃！

先日、スクウェアが任天堂ハードに「ファイナルファンタジー」（以下「FF」）を供給するとの発表があった。この件に関して任天堂・広報は「現在キューブとGBAが連動する『FF』、そしてGBA用『FFタクティクス（仮称）』ともう1本を開発中」とコメントする一方、スクウェア・広報は「具体的なタイトル名やキューブとの連動など、詳細は決まっていない」と、まだ慎重な部分も。両社の発表には開きがあるが、任天堂サイドとしては「『ファンドキュー』から資金供給を受ける以上、きっとキューブと連動してくれるはず」という期待がこめられているのだろう。しかしソフトを開発、そして発売するのはあくまでもスクウェアサイド。そんな同社から出た現時点のコメントは？

「スクウェアのGBA第一弾は『FFタクティクス』。キューブとの連動もある」と期待をこめて（?）コメントする任天堂に対し、スクウェアは「具体的には決定していない」慎重に返答。（写真はPS版『FFタクティクス』）

「ゲーム性を追求した、新しい『FF』シリーズを提供したい」

「今回の発表は、まだ準備段階のものですが、新会社ゲームデザイナーズ・スタジオを通じてGBAにタイトルを供給する予定であることは事実です。2002年度中に3～4本を発売する予定でおり、タイトルは新作・リメイクの両方で考えていますが、まだ具体的なタイトルは決定していません。「FFタクティクス」「FFアンリミテッド」など、さまざまな憶測が飛んでいますが、タイトルは未定です。新しい『FF』というと『FF』シリーズ最新作と思いになる方もいらっしゃるかと思いますが、「チャレンジするもの、ユーザーさんに受け入られるもの」という意味で『FF』と呼んでおり、ハードの特性やゲーム性を追求した新しい『FF』をユーザーさんにご提供できることと思います。SCEさんと（ワンダースワンを出している）バンダイさんには、任天堂と交渉中との報告をすませており、弊社は2期連続赤字という苦しい立場にありますので、売り上げ拡大という点、またスクウェア本体として今後もPS、WSCにソフト供給という点はご理解をいただけたのではないかと思います。キューブについてはまだ確定というわけではありません。ただ、GBAでの新しいゲームの可能性を追求していったときに、キューブとの連動という企画が出てくることも十分にありうるかと思います」（スクウェア広報）

（株）スクウェア 執行役員 河津 秋敏

河津氏はこれまでゲームボーイで「サ・ガ」シリーズなどを手掛けてきた。同氏が「ゲームデザイナーズ・スタジオ」を設立、任天堂ハードには同社を通じてソフトを供給する。

ドリマガ TOPICS トピックス 3

トピックスキーワード

Xboxでキズ!? とその真相

マイクロソフトに588件の問い合わせ。その中身は?

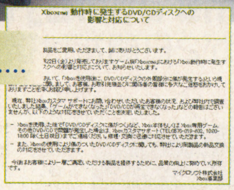
噂が噂を呼び「結局は大丈夫だった」話もオオゴトに……

一部で騒然となったXboxキズ問題の実態を探る

一部から報告されていた「Xbox使用後、DVD/CDのディスク外周部分に傷がつく」という問題。これに対しMSは3月7日、「本体およびゲームやDVD/CDソフトに傷がつくなどの問題が発生した場合、修理や新品への交換に対応する」と発表。一部の地域では「リコール騒ぎ」や「販売中止騒動」まで起こった今回の問題。はたして、その原因と背景は?

ディスクに傷がつく!?

ショップに多数の問い合わせが!?


Xbox(TM) 動作時に発生するDVD/CDディスクへの影響と対応について

製品をご愛用いただきまして、誠にありがとうございます。

マイクロソフト株式会社
Xbox事業部

MS側の対応は……

現在の具体的な対応内容は「傷が確認できた場合は本体とディスクなどをリペアセンター宛てに送っていただき(送料などはすべてMSが負担)、弊社で本体の検査を行い、修理・交換が必要であれば無償で対応させていただきます(MS広報)」というもの。また、HDD内のゲームデータの保存を希望する人には必要部分だけ修理するなど、要望にも柔軟に対応している、のだとか。

一部から「DVD/CDのディスクをXboxから取り出したら傷がついていた」と指摘され始めたのは約2週間前、日本でのXbox発売後間もなくのこと。「3月6日までに、この件に関するお問い合わせは(同一の方からの複数の連絡や一般的質問を含む)588件ありました(MS広報)」というから、件数は決して少ない数とはいえないだろう。しかし「ディスクに傷がついたことでゲームのプレイやCD/DVDの再生に支障が出たケースはいまだ確認されていない(MS)」とのことだし、小誌が複数店舗に独自取材した際も“お店側で傷が確認できたクレーム”は1件で、しかも「プレイには支障がなく、そもそもXboxによる傷かどうかもわからない(某店)」という結果だった。こうなると、一部メディアの先走った報道やWebの掲示板などが「不具合」「リコールか!?」と騒いだことが原因で、「Xboxはディスクに高い確率で傷をつける」といった“初期不良のイメージ”が一人歩きしていたのでは? という疑問が湧いてくる。とはいえ、実際に起こった今回の騒ぎに対して「販売店への説明がない」とMS側の対応のまずさを指摘する店舗や、不安になったユーザーや客からの問い合わせが殺到し、販売を一時見合わせる店が出るなど、混乱があったのも事実。キズ問題の真相はさておき、Xboxの日本発売に「ケチがついた」形となってしまった。MSは「3月末までカスタマサポートを土日も臨時開設し、工場に対しても検証作業の強化と今後出荷分の再検査を依頼している」とし、継続的対策も約束した。結論としては、こうしたMSの姿勢がある限り「Xboxは大丈夫」といえるのでは?

しかし、実のところは……

一部の店では販売を自粛したが……

大手家電販売店のLaoxおよびサトームセンは「キズ問題について、MSから十分な説明がない」として、8日にXbox本体の販売を一時中止。しかし、MS側が対策をとったことで、翌9日には販売を再開。「問題はない」ことが判明。

「苦情」ではなく「問い合わせ」?

全国200店舗でXboxを販売し、DVD/CDレンタル大手としても知られるTSUTAYAチェーンでは「キズに対する苦情、および問い合わせはなかった」とのこと。秋葉原でも「苦情」よりも「確認の問い合わせ」が多かった、とか。

ドリマガ TOPICS トピックス 4

トピックスキーワード

DC新規参入!

あの「SIMPLE1500」シリーズがDCに登場!

人気の美少女ゲーム3本を移植、そして新作も?

低価格路線で760万本以上を販売している、「SIMPLE1500」シリーズ

1,500円という低価格路線が広いユーザー層に支持され、現在までにシリーズ累計で100タイトル、760万本以上を販売している「SIMPLE1500」シリーズ。これまでPSフォーマットだけで同シリーズを展開してきた(株)D3パブリッシャーが、その中でも根強い人気を誇るギャルゲー3本をDCに移植することを発表した。さて、その経緯は?

どうして今さらDC参入? あの「SIMPLE1500」シリーズがDCに登場することになった理由を、発売元のD3パブリッシャー・ソフトウェア事業部長の岡島信幸氏はこう語る。「『SIMPLE1500』シリーズは、PSだけのブランドではないんです。まだDCで遊んでいるユーザーのみなさんに安くて良質のソフトを提供していきたい、という気持ちから参入を決めました」。なるほど、DCでも美少女ゲームの市場はまだ生きているから、資産を生かさない手はない、ということなのだろう。「3本ともフルボイスですし、2本はPCからの移植作品。安かろう悪かろうということはありません」(同氏)とクオリティにも胸を張る。発売は今夏とのことで、続報を待とう。

DCに移植される美少女ゲーム3本とは?

THE 恋愛シミュレーション ~夏色セレブレーション~

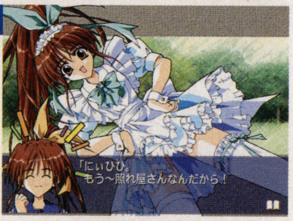
- 2000年8月24日発売
- 推定売上本数:34,113本

プレイするたび女の子の性格が変化する、ジェネレーションシステムによる男女11人が繰り広げるひと夏の物語。キャラクターデザインはあのガイナックスが担当。

THE 恋愛シミュレーション2 ~ふれあい~

- 2001年8月30日発売
- 推定売上本数:44,651本

大学受験に失敗した19の夏、5人の女の子と出会うことに……。企画・シナリオは「ファーストKiss☆物語」のスタッフが担当。フルボイス、主題歌に高画質モードも採用。



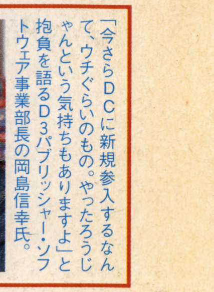
THE 恋愛アドベンチャー ~おかえりっ!~

- 2001年12月20日発売
- 推定売上本数:27,222本

生まれ故郷の島を舞台に、5人のヒロインとのさまざまな物語が展開していく。坂本真綾など豪華声優陣に加え、キャラクター原画には著名デザイナーを起用。

移植だけではなく、オリジナルタイトルの予定も?

PS版の美少女ゲームを移植するだけかと思いきや、「隠し玉が1本ありまして、今回の3本以外にも新作の美少女ゲームを検討中です」(同氏)とのスクープ情報が! 期待の新作情報は、移植される3本も含めて5月ごろに明らかになるとか。この時期に新作を投入するという漢(おとこ)気に拍手!



「今さらDCに新規参入するなんて、ウチぐらいのもの。やったろうじゃんという気持ちもありますよ」と抱負を語るD3パブリッシャー・ソフトウェア事業部長の岡島信幸氏。

※推定販売本数はソフトバンク パブリッシング エンタテインメント局の独自の集計によるものです。 集計期間:各タイトル発売日から2002年3月3日まで。

© 2000 HuneX © 2000 D3 PUBLISHER © 2001 HuneX © 2001 D3 PUBLISHER © 2001HuneX © 2001D3 PUBLISHER

ドリマガ TOPICS トピックス 5

トピックスキーワード プロモーションの妙

UGAが手掛ける独特のプロモーション展開

'99年の「スペースチャンネル5」以降、ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ（以下UGA）が手掛けるさまざまな方面でのプロモーション展開。この2002年は、最新作「スペースチャンネル5Part2」はもちろんのこと、昨年末に発売された「Rez」をまだまだプッシュしていく予定だ。まずは3月30日から開催される『Rez展』のお知らせと、待望の「スペースチャンネル5パート2」のサントラ情報をお届けしよう。

BEAMS T × UGA『Rez展 ~Open your senses~』開催

「Rez」アナログ12インチEPレコードやTシャツなど、数々の限定グッズを販売!

「Rez」のアナログ盤の発売に合わせて、「Rez」とアパレルブランドBEAMSとのコラボレーションが復活。3/30から原宿BEAMS T SHOPにて開催されるイベントでは、ボディソニックチェアを使った「Rez」の体験プレイのほか、アナログ盤とTシャツをセットにした豪華ボックスなどを限定販売する。

INFORMATION

日時●3月30日（土）～4月16日（火）
場所●原宿BEAMS T
入場料●無料
問い合わせ先●03-3470-2265

Rez× Nendo Graphics× Bugged-in Fusion (KEN ISHII)× BEAMS T

今回のケンイシイ氏が文字デザインを担当。Tシャツは楽曲

アナログ12インチEPレコード

「Rez」に参加しているアーティストが手がけるリミックスを収録したアナログEP盤。通常版はCDショップのほかD-DIRECTでも発売予定。「Rez展」ではTシャツをセットにした豪華ボックスが発売に。

EP level 01 [TEREZ 001]

A1. Ken Ishii / Creative State
AA1. Cordcut and Tim Bran featuring additional production by Danny Briottet / Boss Attacks(Remix)
AA2. Oval / Octaeder 0.1.

EP level 02 [TEREZ 002]

A1. Joujouka / Rock Is Sponge(area04)
AA1. Keiichi Sugiyama / Buggie Running Beeps 01(area01)
AA2. Ebz / F6 G5(Lost area)

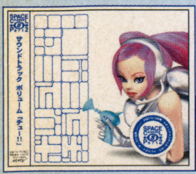
Third-Ear Japan 各¥1,333

「スペースチャンネル5Part2」サウンドトラック

SPACE CHANNEL 5 Part2 スペースチャンネルファイブ パート2

2枚組ではなく、2枚続けてリリース!

こちら「スペースチャンネル5Part2」は、待望のサウンドトラックが4月に発売！ 今回はなんと1枚に入りきれないボリュームで、2枚続けてのリリースとなる。もちろん前作同様、単なるBGMの収録だけではなく、新たに録り下ろした企画パートもバッチリ。たとえば1枚目の「チュー」盤には、エンディング曲「This is my happiness」をあの光吉猛修氏が歌ったバージョンを収録するなど、スペシャルなサウンドが満載だ。「『ドラマ編』『サントラ編』という分け方ではなく、『チュー盤』『ヘイ盤』のどちらも同じノリで、ゲーム全編の楽曲が収録されています。前作のサントラはドラマ部分などが隠しトラックになっていたのでみなさん驚かれたと思うんですけど、今回はまんべんなく遊び要素が盛り込まれながら、ストーリーを追っていく感じで収録されています」（岡村）初回プレス版はピクチャーCD仕様で、うららステッカーが封入されるぞ。



スペースチャンネル5パート2 サウンドトラック ボリューム「チュー!!」
4月10日発売 2,100円（税込）
商品番号:MJCG-80091

スペースチャンネル5パート2 サウンドトラック ボリューム「ヘイ!!」
4月24日発売 2,100円（税込）
商品番号:MJCG-80092

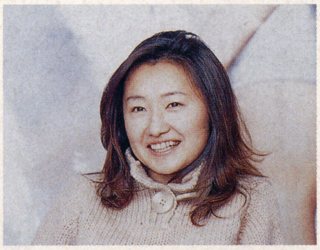
発売元:（株）マーベラスエンターテイメント／販売元:（株）バップ

「Rez」と「スペースチャンネル5Part2」の耳より情報!

UGA発・人気2作品の仕掛け人に直撃インタビュー

「代表が『俺は絶対あきらめないからな』と言っているので（笑）、私たちもがんばっていきたいかなと思っています」と語る、UGAのアシスタントプロデューサー、岡村峰子さん。「Jフォンも『スペースチャンネル5Part2』に絡めたコンテンツをお届けしたいです」とも。うららの活躍に期待!

分社以来、ゲームとしては非常に斬新なプロモーションを展開してきたUGA。それらの仕掛け人であるUGAのアシスタントプロデューサー、オカミネちゃんこと岡村峰子さんに、今回の2タイトルの展開についてうかがった。まず昨年末に発売された「Rez」では、BEAMSとのコラボレーションでイベントを開催する。「アナログ発売に合わせて、原宿のBEAMS Tショップで『Rez展』を開催することになりました。ファンの人はもちろんのこと、『Rez』が気になっていたけど、という人は原宿に遊びに来るがてら、覗いていただければと思いますね」と話す。限定100セット用意されるスペシャルボックスは、ファンなら絶対に手に入れておきたいアイテムだ。続いてサントラが発売となる「チャンネル5パート2」は、「今回は74分に入らないボリュームだったんですが、単に2枚を1パッケージまとめるよりもそれぞれをお求めやすい価格に設定して、内容やジャケットでも選べるような形にしてみました。またまた遊びの要素満載ですので、ぜひ聴いてみてくださいね。電車の中では笑って聴けないかも（笑）」とのこと。ファンならずとも、オススメのアルバムだ。「1本のタイトルを大事にしたい」というUGAのプロモーション展開。ファンは要注目だが、そろそろ新しいタイトルにも期待したい!?



「『チャンネル5』のサントラの名前は悩んだんですけど。好きな人ならわかってくれるかなと（笑）。『チュー盤』『ヘイ盤』って呼んでもらえたらうれしいですとも。

CHECK!

インターネットラジオにうららが出演!?

「ulala's swinging report show 出張版」

ウェーブマスターが制作するインターネットラジオ番組「ラジオDC」に、うららが出演する！ サントラの制作秘話やアレンジBGMなどが聴ける。豪華視聴者プレゼントもあるとか?

スケジュール
第1回放送日 4／8（月）24:30～
第2回放送日 4／15（月）24:30～
第3回放送日 4／22（月）24:30～

URL■http://www.radiat.net/

注目!

「パート2」でも銀河一モードが出ました!

うららが無敵となり、自動的に全問正解するモードになる!

今回「銀河一モード」が早くも公開に。2周目で登場するブランクが「ナカマズカン」で教えてくれるのだ。

DC版■	LRトリガーを同時に引きながら、BB上左A左A左A（へいへいうららら）と入力
PS2版■	L1R1を同時に押しながら、○△□の順にボタンを押す

全員に最後まで見てもらいたいという意向で公開になった。

3/5(火)▶▶▶3/18(月)

最速！月曜のネタまでブチ込みます！

史上最速 ドリマガニュース

今号の注目記事！
17日(日)、「グランディアX」の音楽集発売を記念して、ミニライブとサイン会が秋葉原石丸電気ソフトワンで開催された。

今号のトーク 「隊長、日本全国、ただいま『サクラ4』で盛り上がっております」「うむ。3月16日(土)は、故・大川功氏の1周忌でもあったが、このドリームキャスト最後のフィナーレとともに我が胸に刻まん」「ドリームキャストは永遠に皆の心で不滅ですっ」

TOP NEWS!! 今号のドリマガ一面

3/21(木)開催 「サクラ4」発売前夜祭で新作プライズ続々登場!!

3月21日(木)、太正浪漫堂池袋本店では「サクラ大戦4」発売記念前夜祭を開催。会場には、発売を待ちわびたファンのために、このイベントで初お披露目となるサクラ関連プライズが詰まったプライズ筐体も用意され、どこよりも早く新作プライズが入手できたのだ。

今回発表された新製品は、帝都&巴里メンバーがプリントされたTシャツ3種と和風小鉢8種。これから一般のアミューズメント店舗にも入荷される予定なので、このイベントでゲットできなかった人もご安心を。

3/15(金)発信 「PSOファン感謝祭“プチ”2002春」でレアグッズをもらっちゃおう!

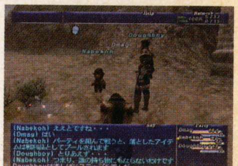
ソニックチームでは日頃のハンターたちの活躍に感謝の気持ちを込めてキャンペーンを実施するぞ。これは3月20日(水)から26日(火)までの期間中に、ハンターズライセンスの延長を行ったユーザーの中から抽選で36名に、非売品のポスターやTシャツ、ドッグタグなどが当たるというもの。賞品の詳細などはソニックチームHP(http://www.sonicteam.com/)にて。

発売から1年を経過してもまだまだホットなパイオニア2。追加シナリオはプレイした？

3/15(金)発信 「FF XI」βテスト終了 βテスターの特典は？

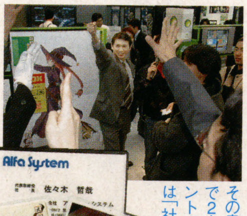
昨年9月17日に開始した「ファイナルファンタジーXI βテスト」が4月26日24時をもって終了することが発表された。製品版でのサービス開始は、5月16日12時を予定している。なお、βテストに参加していた人は、継続手続きをすることにより、マスタープレイオンラインIDおよびパスワード、メールアドレスやハンドル名、フレンドリストなどがそのまま使えるほか、βテスト期間中に作成した1キャラクターに限り、キャラクターの名前／種族・性別／フェイスタイプ／髪の色／身長／メインジョブ(初期ジョブ)／所属国(出発国)が引き継げる予定(ジョブレベルやアイテムなどは引き継げない)だ。さらに正式サービスでの新しいワールドを選択できるという。βテスト期間中に知り合った仲間たちと同じワールドでゲームを始めることができるのはうれしい特典だよね。

引き継ぎの詳細についてはスクウェア告知ページ(http://www.playonline.com/ff11/info/03.html)を参照のこと。



3/16(土)開催 紙一重を極めるシューター集結!! 「式神の城」発売記念イベント in ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館

3月16日、東京・秋葉原、ラオックス・ザ・コンピュータ ゲーム館において、「式神の城」の発売を記念して、ゲーム大会が行われた。設定された面をノーミスクリアした人にはジョイスティックのレバー部分のボールを模したキーホルダー(赤色・超レア)が贈られたほか、希少なアーケード版ポスターなど特製グッズが数多く用意されていた。また開発元のアルファシステム社長・佐々木哲哉氏も登場。あいさつのあと、17枚限定の「式神の城」イラスト入り社長の名刺争奪のジャンケン大会も行われ、来た人は何か必ずもらえる太っ腹なイベントだったぞ。



その貴重品を2枚一組で2名様に特別プレゼント!! 応募ハガキには「社長名刺希望」って書いてね。

3/13(水)USA発信 GBAが米国で発売開始より1周年！記念の「プラチナカラー」が発売に!!

6月までにソフトも200タイトルほどが発売されるというGBA。全米での売れ行きも現在ダントツだ。

北米では昨年6月11日より発売が開始され、好調に売り上げを伸ばしているGBAは、北米で500万台以上を販売。任天堂オブアメリカでは、この500万突破と発売1周年とを記念して、限定のプラチナカラーGBAを発売すると発表した。価格は79.95ドルで、6月3日より販売を予定している。

ネット最速ニュース GAMESPOT JAPAN 史上最速 ドリマガニュース

ティーアンドイー(T&E)ソフトは4月26日開催予定の臨時株主総会で商号を「株式会社ディーワンダーランド(英文名 D Wonderland Inc.)」にする。今後は新規事業へ。

今週月曜(3/18)までにこんなこともあったぞ！

3月15日(金)

アトラス業務用事業を縮小

アトラスは3月14日、原野直也会長から約15億円規模の個人資産の贈与を受けると発表した。創業者で筆頭株主の原野会長が保有する同社株を受け取る。時価で評価し、特別利益として15億円相当を計上する。同社は業務用ゲーム機事業を一部縮小することなどに関連し、15億円前後の特別損失を2002年3月期に計上する方針だが、今回の贈与で財務体質の強化に役立てる。2003年3月期から始まる3年間は収益基盤の強化を目標にしており、不採算事業は撤退か縮小する計画。自分の声を音楽CDに録音できる業務用ゲーム機事業の縮小も決まっている。2002年3月期の連結最終利益は6億円の見込み。同社は1999年3月期で61億円の赤字を出して以来、黒字転換していなかった。株価が軟調に推移する中、増資により必要資金を調達することも検討したが、一般株主の利益に配慮し実施しない。(NIKKEI NET 3／15)

映画「バイオハザード」全米公開

1996年の発売以来、シリーズ4作品が世界中で1800万本を売り上げたとされる人気ソフト「バイオハザード」の映画が、3月15日から全米で公開を開始した。主演ミラ・ジョヴォヴィッチ、共演は「ガールファイト」でデビューを飾ったミシェル・ロドリゲス。米ロック歌手マリリン・マンソンが音楽に参加している。また、ゲームの映画化作品としては初期のヒット作「モータル・コンバット」を手掛けたポール・アンダーソン監督がメガホンを取っている。昨年は、ゲームの映画化大作2本が公開されたが、興行収入の面では、アンジェリーナ・ジョリー主演の「トゥームレイダー」と、完全CG作品だった「ファイナルファンタジー」とが明暗を分けており、今回の「バイオハザード」の興行成績が注目されている。(YAHOO! 3／15)

3月16日(土)

フランスに2つ目のディズニーパーク

フランスのパリ郊外に3月16日、同国2つ目のディズニーのテーマパーク「ウォルト・ディズニー・スタジオ」が開園した。映画やアニメをテーマにしたこのテーマパークでは、自動車やバイクのスタントショーや映画撮影の特殊技術を駆使したさまざまなアトラクションが用意されており、大人から子供まで楽しめるという。場所はパリ近郊マルヌラバレにある既存のディズニーランド・パリに隣接。総工費は6億1000万ユーロ(約695億円)とのこと。ディズニーファンは要チェック？(YAHOO! 3／16)

マイクロソフトは3月13日深夜、英国・欧州とオーストラリアで公式にXboxの販売を開始し、ロンドン・オックスフォード通りのヴァージンメガストアで、英国で最初の1台を購入したのはScott Rawlins氏だった(同氏は、Virgin幹部のRichard Branson氏のリムジンで自宅に送り届けられる特典も)。その前に受け付けられた先行予約分は、14日にユーザーの手元に届けられた。Xboxの英国価格は299ポンド(約5万4717円／1ポンド＝約183円)。米ドル換算では425ドル。SCEはPS2の小売価格を最近283ドル(199英ポンド)に値下げしている。一方任天堂は間もなくGAMECUBEを英国でリリースする予定だ。今回のXboxの販売でオックスフォード通りのほかの店は溢れかえる人で店員がてんやわんや……というほどでもなかったようだが、マイクロソフトは先行予約件数には満足しているとコメント(販売台数はまだ未発表)。同時発売タイトルは20以上ある。なお、欧州市場の売上は今年のXbox売上全体の約3分の1に達するだろうと予測されている。(GAMESPOT 3/15)

イベント告知 最強のファイターはだれだ!? PS2版「鉄拳4」全国大会、開催決定!!

３月28日にいよいよ発売となるPS２版「鉄拳４」を使った全国大会が早くも開催決定！　まず全国のショップなどで行われる予選を勝ち抜いた人が、東京で行われる全国大会へと駒を進めることができるのだ。ぜひこの機会に自分の腕を試してみてはどうだろうか？

◆プレイステーション２「鉄拳４」闘魂カップ◆

＜予選会＞
■開催場所：プレイステーション2版「鉄拳４」取り扱い300店舗にて開催
（詳しくはHP参照：http://www.namco.co.jp/）
■開催時期：3月27日（水）～4月14日（日）
（店舗によって開催日は異なる）
■賞品：優勝／オリジナル「鉄拳４」ブルゾン、2位／オリジナル「鉄拳４」キャップ、3位／オリジナル「鉄拳４」タオル
※優勝者は全国大会への参加資格を獲得できる。
※全国大会への交通費や宿泊費は自己負担。

＜全国大会＞
■開催場所：東京・後楽園プリズムホール
■開催日：5月5日（日）

※試合は“デュアルショック2コントローラ”使用

＜観戦について＞
官製はがきまたは専用の応募ハガキで申し込んだ人の中から抽選で「全国大会」の観戦へ招待。

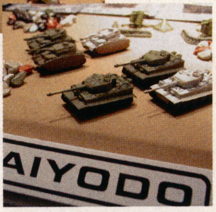
■問い合わせ
プレイステーション２「鉄拳４」闘魂カップ事務局
電話：03-5488-7333
（受付時間：月曜～金曜の10:00～18:00）

グッズ 気になる“チョコエッグ”の行方は？ 海洋堂とタカラが業務提携を発表!!

３月12日、タカラと海洋堂は都内ホテルで業務提携の発表を行った。この席上で、９月より海洋堂製作のフィギュア入り菓子「チョコＱ」をタカラが発売すると発表した。これはフルタ製菓より販売されてきた人気シリーズ「チョコエッグ」を受け継ぐ製品だ。今年１月に、海洋堂とフルタ製菓の提携が終了し、９月で販売契約も終了するのを受けて、海洋堂が新たなパートナーを募集していたところにタカラが名乗りを上げ、今回の提携に至った。海洋堂の宮脇専務は「菓子メーカーや問屋、出版社などあらゆる所からオファーはありました。しかし社長自ら大阪まで来て、話をされたタカラの佐藤社長の情熱や決断力の速さに、自分たちと波長が合うと感じました」など提携の決め手を語った。

９月の発売にはキャンペーンも実施する予定だとか。詳細は５月のおもちゃショーで明らかに。

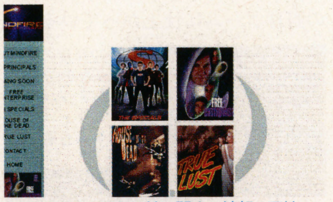
「日本の動物」シリーズは９月より、ペットシリーズは10月より発売になる。



４月下旬からは「ワールド・タンク・ミュージアム」も発売になる。

映画 「デッド オア アライブ」が映画化！ 今年にもクランクイン、2003年公開予定！

テクモ（株）と米国マインドファイヤーエンターテイメント社は、「デッド オア アライブ」シリーズの実写映画制作に向け、ライセンス契約したことを発表した。2003年の公開をめざし、現在はキャスティングなどの企画を詰めているという。マインドファイヤーのCOOマーク・アルトマン氏は「『デッド オア アライブ』はゲーム業界において対戦型格闘ゲームジャンルを確立させるべく、非常に大きな役割を果たしてきました。今回の映画化によって、世界中の『デッド オア アライブ』ファンが期待する最高傑作を我々の手で成功させます」と、映画化についての抱負を語っている。



マインドファイヤー社に関する情報は同社ＨＰ（http://www.mindfireentertainment.com）で。

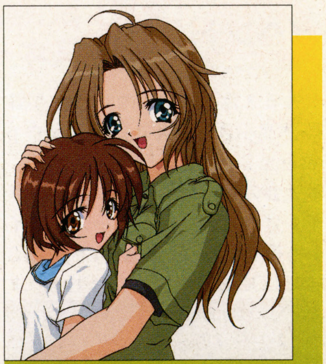
ストーリーがどう展開するのか、ゲーム同様の大迫力の落下シーンは再現されるのか？

©TECMO,LTD.Team NINJA 2001

CD ファン必携CDがイベントで発売に 欲しい人は“キャラコン”へ行こう!!

来る３月30日に開催される、キャラクターを中心としたイベント「キャラクター　エンターテインメント　コンベンション」。この会場において、DCでこの夏発売予定の「ファーストKiss☆物語Ⅱ」のCDが先行発売となる。完全新作のオープニングや、アイドル・織田桐姫乃（沢城みゆき）が歌う作中歌、それにミニドラマなどを収録した豪華な１枚だ。会場へ遊びに行く人はこの機会を逃すな！

「キャラクター　エンターテインメント　コンベンション」
開催日■3月30日（土）
開催時間■10:00～19:00
会場■東京ビッグサイト（西展示１ホール）
入場料■一般：1000円、小学生：200円（小学生未満無料）
主催■文化放送
企画■ブロッコリー



ファーストKiss☆物語Ⅱ ～エピソード第０章～
価格■700円（税込）
製品番号■GCFC-027
収録■織田桐姫乃のミニトーク／Twinkle★Kiss（姫乃の作中歌）／トーク、ミニドラマ／Little Kiss（オープニング）・歌：尾形文野
仕様■ピクチャーレーベル

©2002 BROCCOLI,ARCADIA ENTERTAINER

3/22金～3/28木 ドリマガイベントチェック!

今週のイベントはパソコン、猫耳、ロボと、よりどりみどり（？）。ROBODEXは、前回は入場制限がかかったほどの人気イベント。可能なら平日に行くことをオススメするぞ。

3月22日（金）～23日（土）

Macworld Conference & Expo Tokyo 2002
会場：東京ビッグサイト
時間：22日　10:30～18:00
　　　23日　10:30～17:00
入場料：2,500円

http://www.idg.co.jp/expo/macworld2002/
国内最大のMacの祭典。最新関連機器の展示のほか、カンファレンスも多数開催。

3月24日（日）

スプリングプレゼントコミケ in 幕張 2002
主催：スタジオYOU
会場：幕張メッセ
時間：11:00～15:00
入場料：パンフレット購入制、700円

http://www.youyou.co.jp
コミック同人誌のアマチュア作品発表展示会。

デ・ジ・ケット３
主催：デ・ジ・ケット準備会
会場：都立産業貿易センター
時間：11:00～16:00
入場料：カタログ購入制、500円

http://sakura.comike.to/digiket/
デ・ジ・キャラット、ちっちゃな雪使いシュガー中心の同人誌即売会。

ワールドホビーフェスティバル神戸11
主催：ワールドホビーフェアフェスティバル事務局
会場：神戸国際展示場
時間：11:00～16:30
入場料：500円

http://whf-jp.com/
ガレージキットの展示・即売会。

コミックワールド神戸39
主催：エスイー株式会社
会場：神戸国際展示場
時間：11:00～16:30
入場料：500円

http://www.comicworld-jp.com/
ホビーフェアと同時開催されるアマチュア同人誌の展示・即売会。

3月28日（木）

ROBODEX2002
主催：ROBODEX実行委員会
会場：パシフィコ横浜
時間：10:00～18:00
入場料：大人1,000円　小・中校生500円

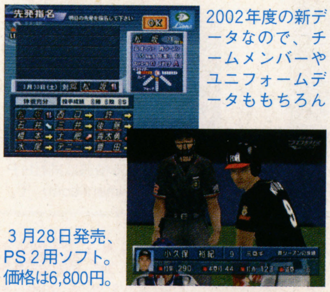
企業、大学、個人などが参加する、最新ロボットを集めた博覧会。30日まで開催。

インフォグラムとコナミが提携■３月14日、インフォグラムジャパンは同社グループが制作するゲームソフトの日本国内販売、およびマーケティングについてコナミと販売提携したと発表した。これは同社の世界規模戦略のひとつで、日本でのアピールを考えてのこと。インフォグラムエンターテイメントの社長兼最高執行責任者であるシュミデー氏は「日本を代表するゲームメーカーで、販売会社であるコナミと業務提携できたことは大変喜ばしい。コナミの巨大な販売網や市場開発能力を高く評価している」とコメント。ソフトの発売は６月より順次行っていく予定。

PS2 コナミが日本テレビとタイアップ この春、番組とゲームが連動して楽しめる！

コナミと日本テレビは、去る3月11日に都内ホテルで提携計画を発表した。これは日本テレビが2002年に放映する野球番組「THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言」とコナミがタイアップし戦略的コラボレーションを実施するというもの。その一環として、コナミより3月28日に番組と同タイトルのPS2用ソフトが発売となる。このゲームの制作は「パワフルプロ野球」シリーズなど人気の野球ゲームを生み出してきたノウハウを生かし、コナミ コンピュータ エンタテインメント大阪が担当。2002年度の開幕データなどが反映された、本格リアルタイプの野球ゲームに仕上がっている。

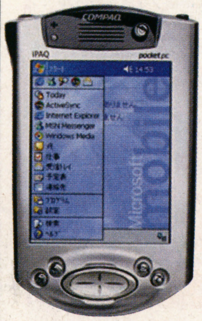
ゲーム中の実況は日本テレビの河村アナウンサー。そして解説者には中畑氏と堀内氏。


2002年度の新データなので、チームメンバーやユニフォームデータももちろん

3月28日発売、PS2用ソフト。価格は6,800円。

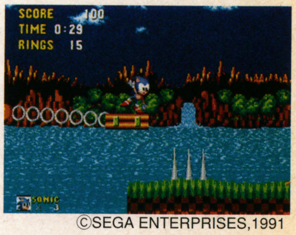
モバイル コンパックの新シリーズPDAでゲームギアのゲームが遊べる!!

出先でのブラウジングやスケジュール確認など幅広い用途が可能な小型情報端末（PDA）。そのPDAでゲームギアのゲームが遊べる!? これは、この3月下旬にコンパックから発売予定の「iPAQ Pocket PC H3800シリーズ」で実現するもの。昨年10月にセガと同社の間で交わされた提携に基づき「Virtual Game Gear」というゲームギア・エミュレータを開発。その上でソフトが動くのだ。既にアメリカでは発売されており、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」など数本がバンドルされているという。今後のソフト展開に期待したいね。



「iPAQ Pocket PC H3800シリーズ」は、6万5536色表示反射型TFT液晶、14時間駆動やSDメモリカード採用などが特徴の高機能PDA。予想価格は7万から8万円程度か。

料金を支払いソフトをダウンロードすることもできる。「ソニック」「ばくばくアニマル」などが稼働中。



©SEGA ENTERPRISES,1991

イベント 「天空」presents SlopeStyle開催！ 木島平スキー場にボーダーが大集合

去る3月8〜10日の3日間、長野県 木島平スキー場で「Xbox 天空 presents SlopeStyle」が開催された。本大会の「SlopeStyle」コースデザインは、「天空」中のコースデザインも手がけた「SNOW PARK TECHNOLOGIES」スタッフが担当。またゲームのモーションデータやアドバイスのほか作中にも登場しているプロライダー・ミークス氏、パーカー氏が参加し、特設ステージでゲームのプロモーションが行われた。両名によるゲーム対戦で会場は大いに盛り上がっていた。

試遊台が設置され、会場に集まった人がプレイを楽しんでいた。体験者にはプレゼントも。

プロボーダーの滑りを堪能したうえに、ゲームも楽しめ、参加者は大満足の大会だったようだ。

イベント ゲームミュージック界の大御所を迎え 麻布LUNErSにてクラブイベント開催

ゴールデンウイークに、ゲームミュージックファンは見逃せないイベントの開催が決定した！ 5月4日、場所は麻布のクラブLUNErS[ルネス]にて。DJに古代祐三氏（代表作「イース」「アクトレイザー」など）、nanosounds、松前公高氏（「玉繭物語」「キリーク・ザ・ブラッド」など）、めがてん細江氏（「ドラゴンスピリット」「リッジレーサー」など）の豪華メンバーを迎え、今回のためのオリジナル曲も流れる予定。また、VJとして「Rez」に携わった「MEM」が参加するというから、視覚的にもノれること間違いなしだ！

気に入った音楽があったらサイトロンディスクのCD即売ブースでゲット。

誰もが知っている名曲の数々にノッて跳ねろ！

〜All About Japan presents〜
GAME MUSIC CLUB EVENT「LEGEND」
開催概要
日時■5月4日（土・祝） 14:00〜19:00
場所■麻布十番 LUNErS [ルネス]
チケット■前売り 2,500円
当日 3,000円
（3/23〜チケットぴあにて）
公式サイト■
http://www.game-music.com/legend/

©UGA／SEGA,2001

最新のGAME NEWSを紹介！ GAMESPOT JAPAN www.zdnet.co.jp/gamespot/ 業界先取り情報局 今週の業界動向は？

ついに「サクラ大戦4」発売っ！ GAMESPOTのニュースを検索すると、最も掲載記事が多いのが実は「サクラ」。最も注目してきたタイトル、そのグランドフィナーレの幕が今、上がる！

ほかにも、スクウェアの任天堂ハード参入やXboxのトラブル騒ぎなど、ゲーム業界は相変わらず毎日騒がしい。

GAMESPOTでは「サクラ4」の超高画質ムービーを公開中。

GAME SPOT副編集長・原 アーケードでの登場から3年。「スーチーパイⅢ」のPCへの移植決定がうれしくて夜も眠れない。みんなもそうだよねっ!?

ドリマガより速く！ ゲーム業界一詳しいネット最速情報は **ゲームスポットへ** http://www.zdnet.co.jp/gamespot/ で今すぐチェックせよ！

最も関心を集めたニュースはコレだ！ 先週までのWebニュースアクセスランキング 3/1▼3/14

ここではGAMESPOTで注目を集めたニュースのランキングを毎週紹介。5位以下だが「サクラ4」以外にも多数のムービーが人気を集めた。

順位	ニュース	日付	コメント
1	「サクラ大戦4」TVCMムービー掲載	3/8（金）	同じムービーでも競合サイトの2倍の高解像度版を掲載！
2	GAMECUBEに「FF」が出る!?	3/11（月）	任天堂・山内氏のゲーム開発支援ファンドに河津氏が賛同。
3	MS、Xboxを修理。傷付いたDVDも交換	3/7（木）	「XboxでDVD／CDソフトに傷が付く」の苦情にMSが対応。
4	「GT4の完成は2年後」と山内氏	3/9（土）	オートサロンのリニューアル記念トークショーで明らかに。
5	「スーチーパイⅢ」がPCで復活！	3/7（木）	待ってました！ AC版の脱衣シーンも忠実に移植される。

「パートナーズ プログラム」開始■プレイステーション・ドットコム・ジャパンは、3月14日に三井物産の運営するLinkShare（リンクシェア）のアフェリエイトプログラムを採用し「プレイステーション・ドットコム パートナーズプログラム」を開始すると発表した。これは「パートナーズクラブ」へ企業、組織、個人のウェブサイトなどに登録・リンクしてもらい、その後リンクを経由してプレイステーション・ドットコムで商品を購入した場合、報酬がそのサイトへ支払われるシステム。このシステムを採用することでウェブ販売の強化を図るねらいだ。

モバイル セガのJ-SKYサイト「セガ☆パレード」人気コンテンツが追加されて新生

J-SKYサイト「セガ☆パレード」に人気アプリが遊べるゲームサイト「ポケットワークス」が加わりリニューアル。全ジャンルが遊べるゲームサイトに生まれ変わったぞ。

「セガ☆パレード」ポケットワークス
アクセス方法は
メインメニュー→Javaアプリ→ゲーム→ゲームパック→ポケットワークス
利用料：280円／月

©OVERWORKS,2002 ©SEGA 1986,2002

深海の財宝を探すアクションゲーム「DIVER MET」。

SEGA AGESには大好評「ファンタジーゾーンP2」が追加。

DC DDで「新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画」デザインのVMを発売！

セガのネット通販サイトDreamcast DIRECTでは、DC用「新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画」の発売を記念して、オリジナルデザインのVMを販売する。スケルトンブルーのVMと、それに貼るカスタマイズシールが付いて2,500円。ゲームと同日の4月18日発売予定となっている。数量限定なので4月11日までに予約してゲットしよう。

このカスタマイズシールをVMに貼れば綾波専用VMのできあがり！

スケルトンブルーVMは逆輸入版。画面表示はすべて英語なのだ。

イベント 「F1 2002」がPS2で登場、佐藤選手とF1コースで夢の対戦!?

先日、都内ホテルにてPS2版「F1 2002」の発表会が開催された。本ソフトのイメージキャラクターであり、日本人ドライバーとしてはじつに3年ぶりにF1にフルエントリーしている佐藤琢磨選手がスペシャルゲストとして登場した。デモプレイとしてオーストラリアGPで使われたメルボルンのコースを走り、華麗な“ハンドルさばき”を披露したのだった。

「グラフィックや、エンジンの音が本当にリアルです」と、解説を交えながらのデモプレイ。佐藤選手のセッティングカーが使えたり、彼のファステストラップに挑戦したりできるモードも盛り込まれる予定だ。

「コースの再現度に驚いた。レース前の“雰囲気つかみ”に使いたい」と本作をアピール。

イベント リアルタイムにコミュニケーションで和気あいあい タイトーネットゲーム「みんなのあいらんど」ゲーム大会開催

タイトーは3月9日、東京・秋葉原のネットカフェeccaにて同社のコミュニケーション型シミュレーションゲーム「みんなのあいらんど」を使ったゲーム大会を開催した。開発、軍備などの指示が実行されるのが大会仕様の80秒1ターンで行われたため（通常は4時間1ターン）、いつもと戦略がちょっと違ってた模様。中にはストップウオッチなどを使って正確に時間を計る人も。ネットプレイでもコミュニケーションプレイが楽しい同作だけど、大会も和気あいあいとした雰囲気でいっぱいだった。

その場で戦略を相談するという、大会ならではの場面も。じつににぎやかだった。

最年少参加者は11歳のこの少年。家族ぐるみで大会に参加、健闘を見せていたぞ。

上位入賞者のみなさん。1位と3位は★黒潮★東京仁義という同盟を組んでダブルの入賞!!

プライズ この春の目玉番組などがプライズで登場！デキの良さに来場者もクギづけに

先日、この春から夏にかけてのバンプレスト新作プライズの内覧会が行われた。会場内に並んだ製品は、テレビの人気キャラクターなどが多く見受けられた。どれも造形が大変良く、ひとつずつ丹念に見入っている来場者も。中でも仮面ライダーやウルトラマンなどの特大フィギュアは着ぐるみのシワなども細かく表現された、再現度のかなり高いものとなっていた。

ズラリと並ぶ製品は、どれもプライズとは思えないデキだ。大判タオルなど実用的なものも。

人気の「ちょびっツ」より。デフォルメされたキャラがかわいい。キーホルダーになっている。

「仮面ライダー龍騎」より龍騎とナイト。スーツのシワや細かいパーツまで再現されている。

ショッカーと闘う仮面ライダー！ なんだか仮面ライダーのほうが悪役に見える!?

およそ高さが20cmはある「おジャ魔女ドレミ」のフィギュア。全キャラクターがそろう予定。

GAMESPOT JAPAN Webニュースヘッドライン

最新のGAME NEWSを紹介！ GAMESPOT JAPAN www.zdnet.co.jp/gamespot/

先週までのニュースチェック

ゲーム業界ひとまとめ

DCは「サクラ4」、PS2は「FF XI」、GCにスクウェア参入、Xboxは発売後のひと騒動と、各ハードにまんべんなく話題があった今週。P.12のランキングも合わせてチェック！

※赤字はゲームスポット内でアクセスランキングの高かったものです

3月5日（火）

●「ウルトラクイズ」でデジキューブに福留氏登場
●Palm版「大戦略」発表！

3月6日（水）

●カプコン、新事業・ブレインスポーツ展開
●キャラコン、ステージイベント決定！

3月7日（木）

③MS、Xboxを修理。傷ついたCD／DVDも交換
⑤「スーチーパイⅢ」、PCに移植決定！
●「機甲武装Gブレイカー」発売日決定
●「イースⅠ」オマケが付いて低価格で復活
●「キャラコン」出展社やレイアウトが決定
●「鉄拳」が実写映画に！ 2003年には制作開始

3月8日（金）

①各サイトで「サクラ大戦4」のTVCMムービー公開
●DC版「PSO」の新クエスト配信開始
●PS版「ドラクエモンスターズ」発売延期
●PC版「PSO」の追加クエスト発表に！
●「上海」がPocket PCに登場

3月9日（土）

④アムラックス東京で「GT」山内氏がトーク
●「ときめきメモリアル3」スペシャルイベント
●鈴鹿サーキットのファン感謝デーにカプコン参加

3月11日（月）

②GAMECUBEに「FF」が出る!? 任天堂がコメント
●CCC、リサイクル売上の2%をメーカーに還元！
●ATBを初めて導入したWS版「FFⅣ」発表

3月12日（火）

●「FFⅪ」の支払い方法が発表に
●Xbox「ミストⅢ」発売日決定
●お台場に「東京レジャーランド」開園
●タカラと海洋堂が提携！

3月13日（水）

●「ポップンミュージック」のACコントローラ再販
●ナンジャタウン700万人達成キャンペーン

3月14日（木）

●インフォグラム、コナミと日本での販売契約
●playstation.comがアフェリエイトを実施
●「スタートレック特別バージョン」が500本限定発売

中裕司氏“Lifetime Achievement Award”受賞■3月21日、ソニックチームの中裕司氏が米国The International Game Developers Association（IGDA）主催の、Game Developers Choice Awardsで「Lifetime Achievement Award」を受賞した。これは、ビデオゲーム開発と関連業界のカンファレンス及び展示会では世界最大規模のGame Developers Conferenceにて選出される、その年度に業績を残したゲームタイトル及び開発者に授与される賞。中裕司氏は、数々のタイトルの制作やそのオリジナリティなどが評価され受賞となった。（http://www.igda.org/awards/categories.htm）

ネット通販 HIPSにNEWアイテム続々登場！ 欲しい人は今すぐアクセスだ!!

ヒットメーカーTシャツ

今度のデザインは、胸は「帰り際、ふと見上げると目に入る皓々と明かりのともるセガ本社ビル3号館7F &8F」というステキな（？）図案化されたイラスト入り。背面には、セガ本社ビル3号館7F &8Fにあるヒットメーカーの仕事をフロア案内パネル風にデザインされている。かっこよさの中に哀愁も滲んだデザインに！

■ヒットメーカーTシャツ／カラー：黒、綿100%、サイズ：M、LM、L、価格：3,300円（税・送料別）、発売日：4月25日

業務用テイストに仕上がったデザインになっている。

「電脳戦機バーチャロンフォース オフィシャルサウンドデータ-Marsinal（マージナル）-」

「電脳戦機バーチャロン フォース」のサウンドがぎっしり詰まった1枚。ゲームの感動も甦る!!　2枚組・全67曲を収録した、フォース完全版、究極のサウンドトラックCDだ。

発売日■4月30日
予約開始■3月15日　13：30～
価格■3,500円（税・送料別）
（※販売はHIPS専売）
仕様■昨年12月にMMVよりリリースされた「電脳戦機バーチャロンフォース オフィシャルサウンドデータ Ver7.5」に、未収録のVer7.5の各曲と、バージョンアップの際に追加された曲がプラス。

クリアーのケースに、火星をイメージした赤を基調とした有井伸孝氏デザイン。

■ドリームキャストダイレクトおよびHIPS■
Dダイレクト
http://www.d-direct.ne.jp/
HIPS
http://www.hitmaker.co.jp/

電話での商品の予約・購入受付
受付電話番号：03-5352-1500
（受付時間／月曜日～日曜日13：00～21：00）

Original Game © SEGA © SEGA/Hitmaker, 2001 CHARACTERS ©AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME ©Hitmaker 2002

CAFE 新歓やオフ会はこれでOK！ 秋葉原のキュアメイドカフェにパーティプラン登場

メイドファンの間で噂が噂を呼んでいる「キュアメイドカフェ」。この秋葉原"癒し系"スポットのメニューに、お得なパーティプランが加わった。気の合う仲間たちとの集まりにぜひ。

＜キュアメイドカフェ＞
住所■東京都千代田区外神田3-15-5 MNビル6F
電話■03-3258-3161
http://www.curemaid.jp/

夜の限定メニューもあり。アルコール関係も充実しているぞ。

パーティプランは、1,900円～3,900円で、4名から利用できる。

PC 「イースI　完全版」のオマケつき初回限定パッケージ大公開！

3月28日に発売の「イースI完全版」の初回限定パッケージには、なんと3つのファルコム新グッズがオマケで同梱されてくる。それは"ファルキャラトレーディングコースター""イースたためるCDスタンド""イースチビデカ2wayマット"の3つだ。これらはファルコムHPの通販でも入手可能。でも、まだゲームを遊んだことのない人はこの機会にいかが？

「イースI完全版」（初回限定）／対応機種：WindowsXP／Me／98／95日本語版専用（DVD-ROM版／CD-ROM版）／価格3,800円（ファルコム通販価格）

Goods & Present

提供：ひさごん

1 ひさごんさん制作のとってもカワイイ「ぐるぐるクリーチャー」ぐるぐる&ダンディくんフィギュアを5名の読者にプレゼント！

ワンフェスで販売された、このステキなフィギュアをひさごんさんからドリマガ読者へプレゼントにいただきました！

2 手で持たないで会話ができる「ドンちゃん」マスコットつきハンズフリーマイクを5名の方にプレゼント。

ネックリングつきなので、携帯を首から下げた状態でしかも、持たずに会話もできちゃう！

プレゼントの応募

このコーナーで紹介したプレゼント品の応募は官製ハガキに①欲しいプレゼント番号と商品名をひとつ②氏名（フリガナ）③電話番号④郵便番号⑤住所⑥年齢⑦職業⑧当コーナーへのご意見などを明記して下記住所まで送ってください。
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ドリマガニュース4／5号プレゼント」係まで。

記事中に締め切りのもうけていない場合の応募は3月28日（木曜日）の消印有効です。

当選者の発表は、すべて発送をもってかえさせていただきます。当選に関するお問い合わせにはお答えできませんので、予めご了承ください。

いまここが熱い！ ココに行こう！ アミューズメントスポット情報 東京レジャーランド　パレットタウン店

臨海副都心にまたひとつ、新しいアミューズメント施設が誕生した！

入り口は、パレットタウンのランドマーク、真っ赤な大観覧車の乗り場近くだ。店内にはクレープ屋や、たこやき屋などの飲食店などもあるぞ。

去る3月12日、東京の臨海副都心に新アミューズメント施設「東京レジャーランド　パレットタウン店」がオープンした。さまざまなアーケードゲームはもちろん、ボウリングやカラオケまで24時間、年中無休で楽しめるのが魅力。展望室でお台場の夜景を楽しむなんていうのもいいかも？　場所はゆりかもめ線、青海駅下車すぐ。パレットタウンの大観覧車が目印だ。メガ ウェブや、ヴィーナスフォートも同タウン内にある。ショッピングがてらに立ち寄るのもいいね。

東京レジャーランド　パレットタウン店
東京都青海1丁目　パレットタウン内
年中無休・24時間営業・入場無料

広い店内に、ズラリと並んだ筐体は圧巻！　数百種のゲームが取りそろえられている。大きい筐体もここだと小さく見える。

バッティングセンターもある。バットを思い切り振って、スカッとしよう！

ビリヤードや卓球などが楽しめるコーナーもある。その他にも、とにかくいろいろな遊びが詰まっているのだ。

ドリマガ 全ハード対応 最新データがここに集まる!!

BI-WEEKLY

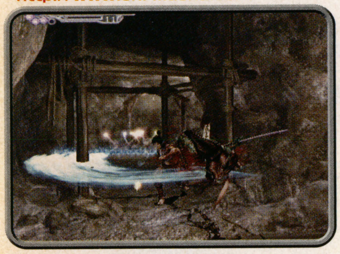
ALL Platform Data Station

全ゲームソフトタイトルの売れ行きランキング ソフト売れ行き TOP 15

初登場の上位3本は、どれも大ヒットになりそうな数字の今回の売り行きランキング。DCタイトルもくい込みを見せるなど、去年の11月以来、ひさびさの大盛況ぶりだ。

1位 NEW SOFT PS2 プレイステーション2 鬼武者2

カプコン／2002年3月7日発売／6,800円／ACT
http://www.oni-musha.com/



紹介ページ P158

推定期間販売本数 58万1507本
推定累計販売本数 58万1507本

PS2でミリオンセラーを記録した「鬼武者」の続編がついに発売。主演：松田優作演じる「愛と哀しみのバッサリ感」の物語、君はもう体験したか？

2位 NEW SOFT PS2 プレイステーション2 ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志

ナムコ／2002年2月28日発売／7,800円／RPG
http://www.namco.co.jp/

紹介ページ P168

推定期間販売本数 35万3785本
推定累計販売本数 35万3785本

「ゼノギアス」を手掛けた高橋哲哉氏が監督、脚本を務めた宇宙創生から終焉までを描いた一大叙事詩RPG。膨大なムービーで展開するストーリーは要注目。

3位 NEW SOFT PS2 プレイステーション2 サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！

セガ／2002年3月7日発売／6,800円／SLG
http://www.smilebit.com/

紹介ページ P172

推定期間販売本数 22万0740本
推定累計販売本数 22万0740本

SS、DC、そしてPS2へ。ご存じサッカークラブ育成ゲームの礎として道を切りひらいた人気シリーズ最新作。ワールドカップ前はこれで盛り上がれ！

4位 NEW SOFT PS2 プレイステーション2 いただきストリート3 億万長者にしてあげる！～家庭教師つき！～

エニックス／2002年2月28日発売／6,800円／TAB
http://saru.enix.co.jp/itast3/

推定期間販売本数 6万9692本
推定累計販売本数 6万9692本

ボードゲームの定番シリーズ第4作品。企画原案、監修はあの堀井雄二氏。今作は、初心者に優しい家庭教師付きだ。

5位 NEW SOFT PS プレイステーション テニスの王子様

コナミ／2002年2月28日発売／5,800円／SPT
http://www.konamijpn.com/products/tenipuri/ps/index.html

推定期間販売本数 5万6555本
推定累計販売本数 5万6555本

人気コミックが題材となった本作は、リアルタイムに進行するシミュレーションのようなシステムを採用しているぞ。

6位 NEW SOFT PS2 プレイステーション2 Kanon（カノン）

NECインターチャネル／2002年2月28日発売／6,800円／ADV
http://www.neic.co.jp/game/

推定期間販売本数 3万5581本
推定累計販売本数 3万5581本

PCやDCで好評を博した人気タイトル移植作。さまざまな女の子との出会いが、ドラマチックな展開を巻き起こす。

7位 前回3位 PS プレイステーション 侍～SAMURAI～

スパイク／2002年2月7日発売／6,800円／A・ADV
http://www.spike-online.net/samurai/

推定期間販売本数 3万0656本
推定累計販売本数 17万7750本

クリア以外に主人公が力尽きた場合も獲得できるGP。手早くGPを稼ぎたい場合はやられ続けるのも1つの手だ。

8位 NEW SOFT PS2 プレイステーション2 遙かなる時空の中で2

コーエー／2002年2月28日発売／6,800円／ADV
http://www.gamecity.ne.jp/

推定期間販売本数 2万8117本
推定累計販売本数 2万8117本

平安時代、陰陽道、恋愛といった女性好みの要素満載で大人気の和風恋愛アドベンチャーゲーム第2弾も手堅い売上げだ。

9位 前回7位 GC ゲームキューブ 動物番長

任天堂／2002年2月21日発売／6,800円／ACT
http://www.nintendo.co.jp/

推定期間販売本数 2万7522本
推定累計販売本数 6万2913本

ちょっとわかりづらいマクラレスは、クマラップのニクキュウ雨林にいる。あわせてシシュンキもいるので覚えておこう。

10位 NEW SOFT DC ドリームキャスト みずいろ

NECインターチャネル／2002年3月7日発売／6,800円／ADV
http://www.neic.co.jp/game/

推定期間販売本数 2万4145本
推定累計販売本数 2万4145本

新シナリオや新キャラクターが追加されて帰ってきた「みずいろ」。初回版には「ねこ缶DC風味」なども付いてくるぞ。

順位	機種	タイトル	メーカー／発売日／価格／ジャンル	URL	推定期間販売本数	推定累計販売本数
11位 前回1位	PS2	三國志戦記	コーエー／2002年2月14日発売／6,800円／SLG	http://www.gamecity.ne.jp/	2万3655本	10万5864本
12位 前回2位	XB	デッド　オア　アライブ 3（紹介ページ P148）	テクモ／2002年2月22日発売／6,800円／F・ACT	http://www.tecmo.co.jp/	2万2549本	9万5774本
13位 前回20位	GBA	ロックマン エグゼ2	カプコン／2001年12月14日発売／4,800円／RPG	http://www.capcom.co.jp/newproducts/consumer/rockexe2/index.html	2万1461本	37万3888本
14位 前回9位	GC	どうぶつの森+	任天堂／2001年12月14日発売／6,800円／ETC	http://www.nintendo.co.jp/	1万8568本	34万4244本
15位 前回12位	GBA	スーパーマリオアドバンス2	任天堂／2001年12月14日発売／4,800円／ACT	http://www.nintendo.co.jp/	1万5200本	45万3415本

「サカつく」は「VF4」並みの大ヒット確実？

PS2でセガ話題の新作「サカつく2002」が売り切れ続出。早くもリピート出荷された10万本も品薄に。「みずいろ」「式神の城」も完売店続出。「テニスの王子様」「遙かなる時空の中で2」も女性に人気だとか最近は女性客も多い？

「サカつく2002」はあの「VF4」を超える期待も。

※ランキング、ならびに推定販売本数はソフトバンク パブリッシング エンタテインメント局の独自の集計によるものです。集計データ協力：アクト（わんぱくこぞう）、イトーヨーカドーゲーム取扱店、シータショップ溝ノ口店、デジキューブ、明響社（TVパニック全店）、その他。集計対象期間 2 月25日～3 月10日

©Character yagyuu jyuubei by ©yusaku matsuda office saku, ©CAPCOM Co., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. Characters:©CROWD／©CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. © NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. © Smilebit Corporation ／ SEGA CORPORATION, 2002 ©アーマープロジェクト／クレアテック／タムソフト／大川清介／エニックス 2002 ©許斐剛 TK WORKS／集英社・テレビ東京・NAS©2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan ©2001 VisualArt's／Key／NECインターチャンネル ©2002 Spike／ACQUIRE ©2002 KOEI Co.,Ltd.イラスト／水野十子 ©白泉社 ©2002 ねこねこソフト／NECインターチャンネル／Hunex

Data Station

BI-WEEKLY

読者が選ぶ 発売前タイトル期待のランキング

期待のタイトル TOP 30

3月は買いたいソフトが目白押し！ このへんのタイトルが全部発売されると、次号あたりからは上位陣の様相が大きく変動を見せそうだね。そろそろ各社から新作発表も？

1位 前回2位 PS2 プレイステーション2 スーパーロボット大戦IMPACT

バンプレスト／3月28日発売予定／7,980円・9,980円(初回限定版)／S・RPG

http://www.hotline-web.com/

紹介ページ P78

415 POINTS 完成度 100%

次号、必見の特別企画！

「スパロボ」と「サクラ大戦」──今春話題の両作品スタッフが、次号で初対談！ 話題は互いの作品のことからはじまって、コラボレートの話にまで……!? ソフトも次週、いよいよ発売です。

2位 前回3位 DC ドリームキャスト 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン

発売元：バンダイ 開発元：カプコン／4月11日発売予定／6,800円／ACT

http://www.gundam.channel.or.jp/goods/videogame/evsv_dx/

366 POINTS 完成度 100%

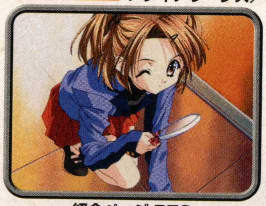
通信対戦、みんなであそぼー。

PS2版を買わず、DC版を待ち続けているユーザーは少なくない？ この前人気から考えるに、ネットワーク上で対戦相手の少なさに困ることはまずなさそうだね。大勢で盛り上がろう!!

3位 前回4位 DC ドリームキャスト シスター・プリンセス プレミアム・エディション

メディアワークス／3月28日発売／6,800円／ADV

http://www.mediaworks.co.jp/gamers_s/sispri/



紹介ページ P76

319 POINTS 完成度 100%

同梱特典お見せします

ソフト同梱の特典「パジャマDEストラップマスコット」は全12種類。それぞれ妹たちのデザインになっている。記事では、その全種類をお披露目！ さて、キミならどの妹と出かける？

今号の注目タイトル！

PICK UP SOFTS!

29位 前回35位 GBA ゲームボーイアドバンス シャイニング・ソウル

セガ／3月28日発売予定／5,800円／RPG

http://sega.jp/

紹介ページ P109

99 POINTS 完成度 100%

編集部でもプチブームです

ゲームは「アクションRPG」だけど、小難しい操作は必要ないレベル。老若男女問わず、楽しめるはず。4台のGBAをつないで友達と一緒にピコピコ冒険するスタイルが、いいカンジです。

65位 前回55位 PS2 プレイステーション2 ときめきメモリアル Girl's Side

コナミ／今春発売予定／6,800円／SLG

http://www.konamityo.com/tokigs/

紹介ページ P86

39 POINTS 完成度 90%

すべての女の子たちへ──

同じコナミのGirl'sゲームといえば、一時品薄で入手困難になるほど人気を見せている「耽美夢想マイネリーベ」(GBA)のような好例が記憶に新しいところ。女子の方々、今回も見逃せません。

順位	前回	機種	ゲーム名	データ	POINT
4	6	GC PS2 XB	ソウルキャリバー2	ナムコ 発売日未定	312
5	新	DC	君が望む永遠	アルケミスト 今春予定	305
6	14	DC	新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画	ブロッコリー 4月14日	258
7	11	DC	インタールード	NECインターチャネル 発売日未定	255
8	9	PS2	鉄拳4	ナムコ 3月28日	247
9	17	GBA	ファイアーエムブレム 封印の剣	任天堂 3月29日	247
10	8	DC	水夏～SUIKA～	プリンセスソフト 6月末	239
11	13	DC	同窓会2 again & refrain	NECインターチャネル 5月末	234
12	12	DC	カード・オブ・デスティニー～光と闇の統合者～	アーベル 3月28日	226
13	20	GC	バイオハザード0	カプコン 発売日未定	210
14	18	PS2	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオン独立戦争記～	バンダイ 5月2日	189
15	16	DC	ミステリート～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル 2002年中	181
16	15	DC	エリュシオン～永遠のサンクチュアリ～	NECインターチャネル 5月予定	174
17	21	DC	My Merry May	キッド 4月25日	155
18	19	PS2	サクラ大戦シリーズ	セガ 発売日未定	153
19	新	PS2	テイルズ・オブ・ディスティニー2	ナムコ 2002冬	142
20	24	PS2	スターオーシャン3 Till The End Of Time	エニックス 発売日未定	131
20	30	GC	バイオハザード 4（仮）	カプコン 発売日未定	131
22	25	GC	ゼルダの伝説GC（仮）	任天堂 2002年末	126
23	33	PS2	キングダム ハーツ	スクウェア 3月28日	115
24	26	GC XB	PHANTASY STAR ON LINE	セガ 発売日未定	114
25	－	PS2	ファイナルファンタジーXI	スクウェア 5月16日	112
26	27	PS2	BLACK／MATRIXⅡ	NECインターチャネル 3月28日	109
27	28	PS2	ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術士～	ガスト 6月予定	104
28	29	PS2	幻想水滸伝Ⅲ	コナミ 7月予定	99
28	35	GBA	SHINING SOUL（シャイニング・ソウル）	セガ 3月28日	99
30	39	XB	パンツァードラグーン最新作	セガ 発売日未定	85

データのポイントは3月8日号のアンケートをもとに編集部で算出したものです。

16位 DC ドリームキャスト エリュシオン ～永遠のサンクチュアリ～

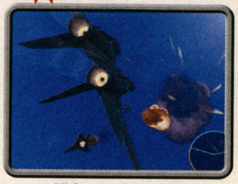
http://www.neic.co.jp/

紹介ページ P72

元のパソコン版は、重厚かつミステリアスなシナリオが好評の作品。横田守ファンはもとより、本格アドベンチャーを求めている人も要注目だ。

94位 PS2 プレイステーション2 エアロダンシング4 new generation

http://www.sega-am2.co.jp/



紹介ページ P130

DCが誇るフライトシミュレータの雄は、PS2でどう展開するのか。新たなサブタイトル──「新世代」がそのカギをにぎる!? 記事にて詳報!!

©OVERWORKS／SEGA,2002 ©RED 2002 ©葦プロ ©AIC・EMOTION ©ジーベック／ナデシコ製作委員会 ©スタジオぴえろ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社©BANPRESTO 2002 ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2001・2002 ©2000-2002 天広直人・公野櫻子／Media Works Inc.・Stack ©SEGA CORPORATION,2002 ©2002 KONAMI&KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ©2001 Terios／NECインターチャネル Original Game©SEGA-AM2©SEGA-AM2／SEGA,2002 ©CAPCOM CO., LTD. 2001, 2002 ALL RIGHTS RESERVED.

各ハードへの移植希望タイトルは？ 移植希望 MULTI 5

「サクラ大戦4」が発売されたら、もうドリームキャストもそろそろ寿命……なんて思いきや、まだこの期に及んで新規参入メーカーも出てきたり？　当分はDCも以外と健在？

移植希望タイトルTOP10 for ドリームキャスト

●読者のハード所有率……92.3%
●読者のハード購入予定率……3.8%

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	Pia♥キャロットへようこそ!!3 ●F&C・FC02●パソコン	437
2	2	NiGHTS（ナイツ） ●セガ●セガサターン	311
3	3	To Heart ●リーフ●パソコンほか	258
4	4	バーチャファイター4 ●セガ●ビデオゲームほか	220
5	6	グランディア ●ゲームアーツ●セガサターンほか	173
6	5	スーパーロボット大戦α外伝 ●バンプレスト●プレイステーション	141
7	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 ●プレイモア●ビデオゲームほか	127
8	8	バーニングレンジャー ●セガ●セガサターン	126
9	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 ●プレイモア●ビデオゲーム	124
10	11	DEAD OR ALIVE 3 ●テクモ●Xbox	123

移植希望タイトルTOP5 for ゲームキューブ

●読者のハード所有率……12.0%
●読者のハード購入予定率……26.2%

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	NiGHTS（ナイツ） ●セガ●セガサターン	258
2	2	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	185
3	3	シェンムー ●セガ●ドリームキャスト	123
4	6	DEAD OR ALIVE 3 ●テクモ●Xbox	97
5	4	バーニングレンジャー ●セガ●セガサターン	47

移植希望タイトルTOP5 for 携帯ゲーム機

●読者のハード所有率　GB……34.4%GBA……28.7%　WS……25.4%
●読者のハード購入予定率　GB……0.5%GBA……18.8%　WS……6.9%

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	2	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	62
2	4	ドラゴンクエストシリーズ ●エニックス●ファミコンほか	47
3	1	エルドラドゲート ●カプコン●ドリームキャスト	46
4	3	NiGHTS（ナイツ） ●セガ●セガサターン	24
5	5	シャイニング・フォースシリーズ ●セガ●セガサターンほか	10

移植希望タイトルTOP5 for プレイステーション2

●読者のハード所有率……60.0%
●読者のハード購入予定率……22.0%

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	DEAD OR ALIVE 3 ●テクモ●Xbox	380
2	2	サクラ大戦 1〜3 ●セガ●ドリームキャストほか	245
3	3	シェンムーシリーズ ●セガ●ドリームキャスト	97
4	6	ファンシースターオンライン（Ver.2含む） ●セガ●ドリームキャスト	66
5	5	こみっくパーティー ●アクアプラス●パソコンほか	38

移植希望タイトルTOP5 for Xbox

●読者のハード所有率……11.7%
●読者のハード購入予定率……41.7%

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	245
2	3	シェンムー ●セガ●ドリームキャスト	232
3	2	バーチャファイター4 ●セガ●ビデオゲームほか	170
4	9	電脳戦機バーチャロン フォース ●セガ●ビデオゲーム	145
5	ー	プリンセスクラウン ●アトラス●セガサターン	53

祝DC SIMPLEシリーズ DC版(仮)

http://sega.jp/

完成度？%

※写真はPS版「THE恋愛シミュレーション」の画面です。

ラインナップは「THE恋愛アドベンチャー」など計3作品。また、聞けば「新作も考えている」!?

祝GC CAPCOM VS. SNK2(仮)

http://www.capcom.co.jp/

完成度？%

※写真はDC版の画面です。

"夢の対決"が、また新たな舞台で。時期が時期、願わくば新コンテンツを入れてほしいね。

上のポイントは、本誌3月8日号のアンケートハガキの集計を元に独自に算出したものです。GBはゲームボーイ（カラー含む）、GBAはゲームボーイアドバンス、WSはワンダースワン（カラー含む）の略です。

ビデオゲームインカムランキング ビデオゲーム TOP 15

アーケードゲームもカードやネットの導入など、いろんな展開も見受けられるみたいだね。ワールドカップで盛り上がるこれからの季節は、サッカーゲームにも注目？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	バーチャファイター4	セガ	165485
2	2	電脳戦機バーチャロンフォース・ツイン	セガ	85365
3	3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン DX	発売元・バンプレスト 開発元・販売元・カプコン	58479
4	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001	プレイモア	27446
5	5	鉄拳4	ナムコ	25638
6	6	ギルティギア ゼクス	サミー／アークシステムワークス	17912
7	8	バーチャストライカー3	セガ	16923
8	7	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FITHING 2001	カプコン	16370
9	9	太鼓の達人2	ナムコ	12061
10	12	パワースマッシュ2	セガ	8763
11	11	湾岸MID NIGHT TWIN	ナムコ	8687
12	13	シャカっとタンバリン 3	セガ	8274
13	新	ハードパンチャー はじめの一歩 2	タイトー	7834
14	14	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ	7563
15	ー	レースオン！DX	ナムコ	5390

集計協力店舗：池袋GIGO、新宿スポーツランド中央口店、クラブセガ秋葉原

今号の注目タイトル！ PICK UP SOFTS!

Coming Soon バーチャアスリート

セガ／稼働中／対戦型スポーツ／1〜4人用／NAOMI基板
http://www.hitmaker.co.jp/

紹介ページ P146

手に汗にぎる全6競技

同じヒットメーカー開発の「ワールドクラブチャンピオンフットボール」などに先がけて、上旬より稼働中。内容はDC版の同作品がベースで、単純明快な操作も相変わらずだ。ちなみに「なぜこの時期に陸上？」と思う人は公式HPへ。プロデューサーの珍回答(？)が掲載中です。

Coming Soon SOUL SURFER

セガ／7月稼働予定／サーフィン／1人用／NAOMI2基板
http://www.s-surfer.com/

紹介ページ P146

「GameJam2」に、BIG WAVE。

ボード型コントローラに乗って、迫りくる波を従えサーフする――。アーケード史初のサーフィンゲームともあってか、AOUエキスポでは上々の評判。生き物さながらに動く波が、臨場感ある展開を演出するそう。正式稼働はまだ先ながら、来る「GameJam2」に出展予定。チェックしてみてね。

©PLAYMORE Corporation. 2002 ※「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は一部（株）プレイモアの許諾を受けて、（株）カプコンが製造・販売するものです。※「SNK」は、（株）プレイモアの登録商標です。 Original Game©EGA CORPORATION／Hitmaker ©SEGA CORPORATION, 2001 ©SEGA ROSSO／SEGA,2002 Copyright © SEGAROSSO. Co.,Ltd 2000 all rights reserved. The copyrighted works contained in this information service shall not be copied, reproduced, varied, altered, modified, adapted, distributed, performed and displayed in any form without the written permission of the copyrightowner.

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

ドリマガ 全ハードソフト発売予定表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast / PlayStation / PlayStation2 / NINTENDO GAME CUBE / GAME BOY / GAME BOY ADVANCE / WonderSwan

表の見方【ジャンル】
A・ADV……アクションアドベンチャー
ACT……アクション
ADV……アドベンチャー
F・ACT……格闘アクション
PUZ……パズル
QIZ……クイズ
RPG……ロールプレイング
SHT……シューティング
SLG……シミュレーション
SPT……スポーツ
S・RPG……シミュレーションRPG
TAB……テーブル
ETC……その他のジャンル
未定……ジャンル未定

ドリームキャスト

※写真は通常パッケージのものです
※このほかにサクラ大戦バージョンやハローキティバージョンなどがあります

DC本体データ
●セガ●1998年11月27日発売
●9,900円（発売時は29,800円）
●同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、モジュラーコード、通信ソフト、印刷物

Dダイレクトのお得なキャンペーン情報

Dダイレクトは「ドリームキャスト・キーボード特集の第2弾！」を実施。「タイピング OF THE デート」+「『ドリームキャスト・キーボード』のセットを4,980円（税別）の特別価格で販売中だ！
また、その他の商品も随時キャンペーンを実施中。こまめにチェックだ。http://www.d-direct.ne.jp/

『綾波育成計画』を同サイトで予約すれば、特典として"ポスター2枚"+"テレホンカード"が！

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など	VGA
		2002年3月					
ー	21日	サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～	セガ	6,800円	ADV		×
ー	21日	サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～ 初回限定版	セガ	8,800円	ADV		×
ー	21日	サクラ大戦 COMPLETE BOX	セガ	18,000円	ADV		×
ー	28日	カード・オブ・デスティニー～光と闇の統合者～	アーベル	6,800円	RPG		○
ー	28日	カード・オブ・デスティニー～光と闇の統合者～（初回限定版）	アーベル	6,800円	RPG		○
ー	28日	ナコルル～あのひとからのおくりもの～	クールキッズ	6,800円	ADV	振動 キーボード マウス	○
ー	28日	NFL2K2	セガ	5,800円	SPT	DD専売	ー
ー	28日	シスター・プリンセス プレミアム・エディション	メディアワークス	9,800円	ADV	オリジナル特典同梱	×
		2002年4月					
000	11日	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン &DX	バンダイ／カプコン	6,800円	ACT		ー
001	18日	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	セガ	4,800円	SPT	DD専売	ー
002	18日	新世紀エヴァンゲリオン　綾波育成計画	ブロッコリー	7,800円	SLG	マウス	○
003	25日	My Merry May	キッド	6,800円	ADV		○
		2002年5月					
004	16日	タコのマリネ	マイクロキャビン	3,980円	PUZ		○
005	23日	NBA2K2	セガ	5,800円	SPT	DD専売	ー
006	23日	SNK BEST BUY 餓狼 MARK OF THE WOLVES	プレイモア	2,800円	F・ACT		ー
007	23日	SNK BEST BUY 幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition	プレイモア	2,800円	F・ACT		ー
008	月末	同窓会2 again & refrain	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
009	未定	エリュシオン～永遠のサンクチュアリ～	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
		2002年7月					
010	未定	NHL2K2	セガ	4,800円	SPT	DD専売	ー
		2002年春以降					
011	2002年春	君が望む永遠	アルケミスト	未定	ADV		ー
012	2002年春	Liltherb～リルハーブ～	TAKUYO	未定	PUZ		○
013	2002年春	Ring Age（リングエイジ）	TAKUYO	6,800円	RPG	通信	○
014	2002年春	椿色のプリジオーネ	ミンク	未定	ADV		ー
015	2002年夏	★THE 恋愛アドベンチャー	D3パブリッシャー	未定	ADV		ー
016	2002年夏	★THE 恋愛シミュレーション	D3パブリッシャー	未定	SLG		ー
017	2002年夏	★THE 恋愛シミュレーション2	D3パブリッシャー	未定	SLG		ー
018	2002年夏	水夏～SUIKA～	プリンセスソフト	未定	ADV		ー
019	2002年	ミステリート～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル	未定	ADV		ー
		発売日未定					
020	未定	インタールード	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
021	未定	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
022	未定	飛龍の拳列伝（仮）	カルチャーブレーン	未定	F・ACT		ー
023	未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	4,800円	TAB		ー
024	未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	SLG	VM	ー
025	未定	バトルビースター2	スタジオ ワンダーエフェクト	未定	SLG	通信 マイク	○
026	未定	モンスターをつくろう！	セガ	未定	SLG		ー
027	未定	ロードスター	タイタス	未定	RAC		ー
028	未定	Dark Eyes（仮）	ネクステック	未定	RPG	通信	ー
029	未定	ちQのトモダチ	ネクステック	3,800円	ETC	通信	○
030	未定	www.サッカー～参加者募集～	Happy？	5,800円	SLG		ー
031	未定	ファーストKiss☆物語Ⅱ～あなたがいるから～	ブロッコリー	未定	ADV		ー

セガが他社ハードに供給するタイトル

プレイステーション2 ※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	2002年3月				
28日	NFL2K2	セガ	6,800円	SPT	
	2002年5月				
23日	NBA2K2	セガ	6,800円	SPT	
	2002年6月				
13日	ル・マン 24アワーズ	セガ	6,800円	RAC	
	2002年春以降				
2002年春	シャカっとタンバリン！	セガ	未定	ETC	※プレイステーション用ソフト
2002年春	SWITCH	セガ	未定	ADV	
未定	エアロダンシング4 ニュージェネレーション	セガ	未定	SLG	
2002年夏	ROOMANIA#203	セガ	5,800円	SLG	
2002年夏	パワースマッシュ2	セガ	未定	SPT	
2002年	スペースチャンネル5	セガ	未定	ACT	
	発売日未定				
未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
未定	カルドセプトセカンド	セガ	未定	TAB	
未定	ぐるぐる温泉2	セガ	未定	ETC	
未定	サクラ大戦シリーズ	セガ	未定	ADV	
未定	シミュレーション(仮)	セガ	未定	SLG	
未定	HANDRED SWORDS	セガ	未定	SLG	
未定	やきゅつく2002(仮)	セガ	未定	SLG	
未定	レース(仮)	セガ	未定	RAC	

ニンテンドーゲームキューブ ※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	発売日未定				
未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
未定	ファンタシースターオンライン（仮）	セガ	未定	RPG	キーボード対応

Xbox ※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	2002年3月				
21日	ガンヴァルキリー	セガ	6,800円	A・SHT	
	2002年内				
2002年夏	★クレイジータクシー3 ハイローラー	セガ/ヒットメーカー	未定	ACT	
2002年	sega GT2002	セガ	未定	RAC	
	発売日未定				
未定	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	セガ	未定	SHT	
未定	segaGT2002 Apend Disk(仮)	セガ	未定	RAC	
未定	segaGT2002 Online(仮)	セガ	未定	RAC	
未定	パンツァードラグーン最新作	セガ	未定	SHT	
未定	ファンタシースターオンライン(仮)	セガ	未定	RPG	

PC（Windows&Macintosh） ※アンケート記入用No.はありません

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応OS
	2002年3月				
2002年	TYPING アウトラン	セガ	未定	ETC	Win95/98/Me/2000
	発売日未定				
未定	ぐるぐる温泉2	セガ	未定	ETC	未定
未定	ダービーオーナーズクラブオンライン	セガ	未定	SLG	未定
未定	SPORTS JAM	セガ	未定	SPT	Win95/98/Me

ゲームボーイアドバンス ※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	2002年3月				
28日	シャニング・ソウル	セガ	5,800円	RPG	
	2002年春				
2002年春	ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド	セガ	未定	SLG	
2002年春	プロ野球チームをつくろう！アドバンス(仮)	セガ/スマイルビット	未定	TAB	

プレイステーション2

※写真はSCPH-30000のパッケージです

PS2本体データ
●ソニー・コンピュータエンタテインメント●2000年3月4日発売●29,800円（発売時は39,800円）
●同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、印刷物

PS2用ハンドルコントローラを取り付け可能な実車感覚に迫るシート「GT-Simulator」

岩田電機有限会社は、PS2用ハンドル型コントローラを取り付けることができるシート「GT-Simulator」を発売する。価格は29,800円。この「GT-Simulator」、本物のレーシングカートのLサイズバケットシートを採用しており、身長185cm、体重約85kgまで使用可能だ。http://www.iwatadenki.co.jp/

本商品のフレームはスチル製で、黒つや消し焼付け塗装仕上げとなっている。バケットシートとペダルは固定されているが、ペダル位置の調節はできる。ちなみに、重さは、5kgとかなり軽量。

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年3月				
ー	20日	ビルバク	角川書店	3,980円	PUZ	
ー	20日	ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国	ガラクタスタジオ／タイトー	6,800円	RPG	
ー	20日	リーヴェルファンタジア ～マリエルと妖精物語～	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	6,800円	RPG	
ー	28日	レスキューヘリ エアレンジャー2	アスク	6,800円	ACT	
ー	28日	BLACK／MATRIXⅡ	NECインターチャネル	6,800円	S・RPG	
ー	28日	湾岸ミッドナイト	元気	6,800円	RAC	
ー	28日	提督の決断Ⅳ	コーエー	9,800円	SLG	
ー	28日	ESPN NBA 2 Night 2002	コナミ	6,800円	SPT	
ー	28日	サイバー雀荘 ～東風荘編～	コナミ	6,800円	TAB	通信
ー	28日	THE BASE BALL2002 バトルボールパーク宣言	コナミ	6,800円	SPT	
ー	28日	実況GIステイブル2	コナミ	6,800円	SLG	
ー	28日	サイヴァリア コンプリートエディション	サクセス	5,800円	SHT	
ー	28日	サイヴァリア コンプリートエディション（攻略DVD同梱版）	サクセス	7,800円	SHT	
ー	28日	サイヴァリア コンプリートエディション（サントラCD同梱版）	サクセス	7,800円	SHT	
ー	28日	キングダム ハーツ	スクウェア	6,800円	RPG	
ー	28日	NFL2K2	セガ	6,800円	SPT	
ー	28日	ジェットでGO!2	タイトー	6,800円	SLG	
ー	28日	SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.2 エディットレーシング	D3パブリッシャー	2,000円	RAC	
ー	28日	SIMPLE2000シリーズ Vol.3 THE バスフィッシング	D3パブリッシャー	2,000円	SPT	
ー	28日	アメリカ横断ウルトラクイズ	デジキューブ	5,800円	SLG	
ー	28日	アルペンレーサー3	ナムコ	6,800円	RAC	
ー	28日	鉄拳4	ナムコ	6,800円	F・ACT	
ー	28日	PROJECT ARMS	バンダイ	6,800円	ACT	
ー	28日	スーパーロボット大戦IMPACT	バンプレスト	7,980円	S・RPG	
ー	28日	スーパーロボット大戦IMPACT（限定版）	バンプレスト	9,980円	S・RPG	
ー	28日	鉄拳4スティック	ホリ	3,980円	周辺機器	
		2002年4月				
ー	4日	リリーのアトリエ プラス～ザールブルグの錬金術士3～	ガスト	4,800円	RPG	HDD

【ドリームキャストの対応周辺機器】
アナログ……アスキーミッションスティック
銃……ドリームキャスト・ガン
スティック…アーケードスティック
ツイン……ツインスティック
つりコン……つりコントローラ
ハンドル……レーシングコントローラ
マイク……マイクデバイス
ケーブル……ドリームキャスト・対戦ケーブル
VM……ビジュアルメモリ
振動……ぷるぷるぱっく
BbA……ブロードバンドアダプタ
DD……ドリームキャストダイレクト（セガのネット通販）取り扱いタイトル（http://www.d-direct.ne.jp）
【VGA】○…VGA対応、△…VGA非対応、ー…VGA対応未定

※『対応など』の欄の②、③は2枚組、3枚組を表します。

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年4月				
—	4日	信長の野望・嵐世記	コーエー	9,800円	SLG	
—	4日	実戦パチスロ必勝法! Sammy's Collection	サミー	4,800円	SLG	
—	4日	★THE BESTタカラモノ 機甲兵団J-PHONEX	タカラ	2,980円	ACT	
—	4日	ARMORED CORE 3	フロム・ソフトウェア	6,800円	ACT	
—	11日	スタントGP	エム・ティー・オー	5,800円	RAC	
101	18日	ときめきメモリアル2 Music Video Clips サーカスで逢いましょう	コナミ	3,800円	ACT	
102	18日	熱チュー!プロ野球2002	ナムコ	6,800円	SPT	
103	25日	GENERATION OF CHAOS NEXT～失われし絆～	アイディアファクトリー	6,800円	S・RPG	
103	25日	GENERATION OF CHAOS NEXT～失われし絆～(アニメDVD同梱版)	アイディアファクトリー	8,800円	S・RPG	
104	25日	最強の囲碁2	アンバランス	7,800円	TAB	
105	25日	ガレリアンズ:アッシュ	エンターブレイン	6,800円	A・ADV	
105	25日	ガレリアンズ:アッシュ×リオン コンプリートパック	エンターブレイン	18,500円	A・ADV	
106	25日	ワールドサッカーウイニングイレブン6	コナミ	6,800円	SPT	
107	25日	機甲武装 Gブレイカー 第三次クラウディア大戦	サンライズインタラクティブ	6,800円	SLG	
108	25日	日米間プロ野球 FINAL LEAGUE	スクウェア	6,800円	SPT	
109	25日	サーヴィランス 監視者	SCEJ	5,800円	ADV	
110	25日	マイホームをつくろう!	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	5,800円	SLG	
111	下旬	最終電車	ヴィジット	5,800円	ADV	
112	未定	絶体絶命都市	アイレムソフトウェアエンジニアリング	6,800円	A・ADV	HDD
113	未定	ノックアウトキング2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SPT	
114	未定	SHINE(シャイン)～言葉を紡いで～ドラマCD同梱版(仮)	サクセス	8,800円	SLG	
114	未定	SHINE(シャイン)～言葉を紡いで～	サクセス	6,800円	SLG	
115	未定	機甲兵団J-PHOENIX BURST TACTICS	タカラ	5,800円	ACT	
115	未定	機甲兵団J-PHOENIX BURST TACTICS リミテッドエディション	タカラ	9,800円	ACT	
116	未定	Gauntlet Dark Legacy(ガントレット ダーク レガシー)	ミッドウェイ・ゲームス	6,800円	ACT	
117	未定	SpyHunter	ミッドウェイ・ゲームス	6,800円	ACT	
118	未定	バットマン外伝 ～復讐の誓い～	ユービーアイソフト	6,800円	A・ADV	
		2002年5月				
119	2日	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオン独立戦争記～	バンダイ	6,800円	SLG	
120	9日	BLOODY ROAR3 ハドソン・ザ・ベスト	ハドソン	3,800円	F・ACT	
121	16日	★実況ワールドサッカー2002	コナミ	6,800円	SPT	
122	16日	DDRMAX−Dance Dance Revolution 6th MIX−	コナミ	5,800円	SLG	
123	16日	ファイナルファンタジーXI	スクウェア	7,800円	RPG	通信 HDD
124	23日	日本代表選手になろう!	エニックス	6,800円	SPT	
125	23日	NBA2K2	セガ	6,800円	SPT	
126	23日	月の光～沈める鐘の殺人～	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	未定	ETC	
127	28日	F1 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	RAC	
128	30日	★ディズニーゴルフ クラシック	カプコン	4,980円	SPT	
129	31日	夏色の砂時計	プリンセスソフト	6,800円	ADV	
129	31日	★夏色の砂時計(初回限定)	プリンセスソフト	7,800円	ADV	
130	下旬	RUNABOUT3 neoAGE	イースリースタッフ	6,800円	ACT	
131	未定	E.O.E. −崩壊の前夜−	アイドス・インタラクティブ	6,800円	A・ADV	
132	未定	-U- Underwater Unit	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定	SHT	
133	未定	パチンコで遊ぼう!～フィーバードデカザウルス～	インターナショナル カード システム	3,800円	SLG	
134	未定	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5,800円	SPT	
135	未定	★ウォリアーズ オブ マイト アンド マジック	サクセス	5,800円	RPG	
136	未定	此花2～届かないレクイエム～	サクセス	3,800円	ADV	
137	未定	オトスタツ(Otostaz)	SCEJ	5,800円	PUZ	
138	未定	DARK Angel～バンパイアの黙示録～	ソフトマックス	6,800円	RPG	
		2002年6月				
139	13日	ル・マン 24アワーズ	セガ	6,800円	RAC	
140	20日	ときめきメモリアル Girl's Side	コナミ	未定	SLG	
141	20日	ポポロクロイス～はじまりの冒険～	SCEJ	5,800円	RPG	
142	未定	ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術士～	ガスト	6,800円	RPG	
142	未定	★ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術士～(限定版)	ガスト	9,800円	RPG	
143	未定	GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS	カプコン	未定	SHT	
144	未定	剣豪2	元気	6,800円	ACT	
145	未定	RS～ライディング スピリッツ～	スパイク	6,800円	RAC	
146	未定	★ストリートゴルファー	D3パブリッシャー	6,800円	SPT	
147	未定	ルームメイト・麻美−おくさまは女子高生−	データム・ポリスター	6,800円	ADV	
148	未定	★最強東大将棋4付・矢倉道場	毎日コミュニケーションズ	6,800円	TAB	
		2002年7月				
149	未定	幻想水滸伝III	コナミ	未定	RPG	
150	未定	機甲武装 Gブレイカー レジェンド オブ クラウディア	サンライズインタラクティブ	6,800円	ACT	
151	未定	サルゲッチュ2(仮)	SCEJ	未定	ACT	
		2002年春以降				
152	2002年春	チキチキマシン猛レース～ブラック魔王&ケンケン～	インフォグラムハドソン	6,800円	RAC	
153	2002年春	プロジェクトFIFAワールドカップ ～それなら君が代表監督～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SLG	
154	2002年春	アローン・イン・ザ・ダーク−ザ・ニューナイトメアー	カプコン	6,800円	ADV	
155	2002年春	ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋風	カプコン	未定	ACT	
156	2002年春	封神演義2	コーエー	6,800円	RPG	
157	2002年春	箱庭鉄道～ブルートレイン・特急編～	サクセス	5,800円	SLG	
158	2002年春	レーシングコンストラクション まげる・つける・はしーる 俺☆デッドヒート	サクセス	5,800円	ETC	HDD
159	2002年春	パチスロ完全攻略～ギガゾーン～	シスコンエンタテイメント	3,500円	SLG	
160	2002年春	SWITCH	セガ	未定	ADV	
161	2002年春	.hack(ドットハック)感染拡大 Vol.1(OVA同梱版)	バンダイ	5,800円	RPG	
162	2002年春	ターザン フリーライド	ユービーアイソフト	6,800円	A・ADV	
163	2002年春	NetPlay Controller	ロジクール	未定	周辺機器	
164	2002年夏	パチスロ アルゼ王国8	アルゼ	未定	SLG	
165	2002年夏	RPGツクール5	エンターブレイン	7,800円	ETC	
—	2002年夏	eb! USBコンパクトキーボード	エンターブレイン	3,500円	周辺機器	
166	2002年夏	PRIDE	カプコン	未定	SPT	
167	2002年夏	パワースマッシュ2	セガ	未定	SPT	
168	2002年夏	ROOMMANIA#203	セガ	5,800円	SLG	
169	2002年夏	電車でGO! 旅情編	タイトー	未定	SLG	
170	2002年夏	プロジェクト・ミネルヴァ	D3パブリッシャー	未定	SLG	
171	2002年夏	太鼓の達人(仮)	ナムコ	未定	ETC	
172	2002年夏	ニンジャアサルト	ナムコ	未定	未定	
173	2002年夏	パックマンワールド2(仮)	ナムコ	未定	ACT	
174	2002年夏	君が望む永遠～Rumbling hearts～	プリンセスソフト	未定	ADV	
174	2002年夏	君が望む永遠～Rumbling hearts～(初回限定版)	プリンセスソフト	未定	ADV	
175	2002年秋	機動新撰組 萌えよ剣	エンターブレイン	未定	RPG	
176	2002年秋	クロックタワー3	カプコン	未定	ADV	
177	2002年秋	信長の野望 オンラインRPG(仮)	コーエー	未定	SLG	通信 HDD

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年春以降				
178	2002年秋	AXIS	ナムコ	未定	未定	
179	2002年秋	金鉱脈発見ゲーム 一発千金!(仮)	ファブコミュニケーションズ	未定	SLG	
180	2002年冬	★カタン	カプコン	未定	TAB	通信
181	2002年冬	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	F・ACT	
182	2002年冬	テイルズ・オブ・ディスティニー2(仮)	ナムコ	未定	RPG	
183	2002年冬	MotoGP3(仮)	ナムコ	未定	RAC	
184	2002年	ロード・オブ・ザ・リング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定	未定	
185	2002年	auto modellista	カプコン	未定	RAC	通信 HDD
186	2002年	キング オブ コロシアム(仮)	スパイク	未定	SPT	
187	2002年	スペースチャンネル5	セガ	未定	ACT	
188	2002年	アークザラッド 精霊の黄昏	SCEJ	未定	RPG	
189	2002年	Over the Monochrome Rainbow	SME	未定	ETC	
190	2002年	BX(ビー・クロス)	ハドソン	未定	ACT	
191	2002年	SHADOW TOWER～ABYSS(シャドウタワー アビス)	フロム・ソフトウェア	未定	RPG	
		発売日未定				
192	未定	A列車で行こう2002(仮)	アートディンク	未定	SLG	通信
193	未定	A列車で行こう2003(仮)	アートディンク	未定	SLG	通信
194	未定	GUN=HEARTS(ガンハーツ)	アイディアファクトリー	6,800円	ACT	
195	未定	フリントストーン ビバ! ロックベガス ハチャメチャカーレース	アイディアファクトリー	5,800円	RAC	
196	未定	コマンドス2(仮)	アイドス・インタラクティブ	未定	SLG	
197	未定	ハーディー・ガーディー(仮)	アイドス・インタラクティブ	未定	PUZ	
198	未定	AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定	TAB	
199	未定	AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定	TAB	
200	未定	AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定	TAB	
201	未定	ザ・ダンジョン・オブ・ドルアーガ(仮)	アリカ	未定	未定	通信 HDD
202	未定	FEVER6 SANKYO公式パチンコシミュレーション	インターナショナル カード システム	4,800円	SLG	
203	未定	3Dリアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定	SLG	
204	未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定	未定	
205	未定	峠のバトル(仮)	エクゼコ・デベロップメント	未定	RAC	
206	未定	スターオーシャン3 Till The End Of Time	エニックス	未定	RPG	
207	未定	LEVEL DIVE レベルダイヴ	エニックス	未定	A・ADV	
208	未定	AIR	NECインターチャネル	未定	ADV	
209	未定	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	6,800円	ADV	
210	未定	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定	未定	
211	未定	徹萬 免許皆伝(てつまん めんきょかいでん)(仮)	加賀テック	未定	TAB	
212	未定	ネットワーク・バイオハザード(仮)	カプコン	未定	A・ADV	
213	未定	クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	6,800円	PUZ	
214	未定	戦國麻雀「兵」	カルチャーブレーン	5,800円	TAB	
215	未定	ぬいペッツ カフェ	カルチャーブレーン	6,800円	SLG	
216	未定	トライアングル・アゲイン	キキ	未定	ADV	
217	未定	首都高バトルオンライン(仮)	元気	未定	RAC	通信 HDD
218	未定	決戦3(仮)	コーエー	未定	SLG	
219	未定	ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定	S・RPG	
220	未定	Frogger The Great Quest(仮)	コナミ	未定	ACT	
221	未定	インターネット囲碁 平成棋院24	サクセス	5,800円	TAB	
222	未定	インターネットオセロ オセロワールド	サクセス	5,800円	TAB	通信
223	未定	インターネットカラオケ(仮)	サクセス	未定	ETC	通信
224	未定	インターネット将棋 将棋道場24	サクセス	5,800円	TAB	通信
225	未定	インターネット麻雀 東風荘で遊ぼう	サクセス	5,800円	TAB	通信
226	未定	通信上海(仮)	SUNSOFT	未定	PUZ	通信
—	未定	USBキーボード(仮)	SUNSOFT	未定	周辺機器	
227	未定	1 on 1 Government(ワンオンワン ガバメント)	ジョルダン	未定	SPT	
228	未定	WSC	スパイク	未定	RAC	
229	未定	爆走デコトラ伝説3 ～男花道夢浪漫～	スパイク	未定	RAC	
230	未定	ファイヤープロレスリング最新作(仮)	スパイク	未定	SPT	
231	未定	ハイパーツアー	スリーディ	5,800円	SLG	
232	未定	エアロダンシング4 ニュージェネレーション	セガ	未定	SLG	
233	未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
234	未定	カルドセプト セカンド	セガ	未定	TAB	
235	未定	ぐるぐる温泉2	セガ	未定	TAB	通信 HDD
236	未定	サクラ大戦シリーズ	セガ	未定	ADV	
237	未定	シミュレーション(仮)	セガ	未定	SLG	通信 HDD
238	未定	ハンドレッドソード	セガ	未定	SLG	
239	未定	やきゅつく2002(仮)	セガ	未定	SLG	
240	未定	レース(仮)	セガ	未定	RAC	通信 HDD
241	未定	グランツーリスモ4(仮)	SCEJ	未定	RAC	通信 HDD
242	未定	ふたりのFANTAVISION	SCEJ	未定	PUZ	
243	未定	ポイニーポイン	SCEJ	5,800円	ACT	
244	未定	みんなのGOLF オンライン(仮)	SCEJ	未定	SPT	通信 HDD
245	未定	トップガン	タイタスジャパン	未定	SHT	
246	未定	ロータスチャレンジ	タイタスジャパン	未定	RAC	
247	未定	ロボコップ	タイタスジャパン	未定	ACT	
248	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定	TAB	
249	未定	Kunai(仮)	テクモ	未定	ACT	
250	未定	テーブルゲーム(仮)	トミー	未定	TAB	通信 HDD
251	未定	D→A(仮)	トンキンハウス	未定	ETC	
252	未定	ガンバコレクション(仮)	ナムコ	未定	SHT	
253	未定	クロックワークオンライン(仮)	ナムコ	未定	未定	通信 HDD
254	未定	新アクションアドベンチャーゲーム(仮)	ナムコ	未定	ADV	通信 HDD
255	未定	新野球ゲーム(仮)	ナムコ	未定	SPT	
256	未定	3Dフライトシューティング(仮)	ナムコ	未定	SHT	通信 HDD
257	未定	タイムクライシス3	ナムコ	未定	SHT	
258	未定	ナムコスポーツオンライン(仮)	ナムコ	未定	SPT	通信 HDD
259	未定	プロジェクト・ビーナス(仮)	ナムコ	未定	未定	通信 HDD
260	未定	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	RAC	
261	未定	ドリフトチャンプ	ハドソン	未定	RAC	
262	未定	ボンバーマン・オンライン	ハドソン	未定	ACT	
263	未定	ボンバーマンランド2	ハドソン	未定	ACT	
264	未定	桃太郎電鉄11	ハドソン	未定	TAB	
265	未定	宇宙戦艦ヤマト イスカンダルへの追憶	バンダイ	6,800円	SLG	
266	未定	機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙編	バンダイ	未定	ACT	
267	未定	F-1(仮)	ビデオシステム	未定	RAC	
268	未定	ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	未定	SLG	
269	未定	ソウルサーフィン(仮)	童	未定	ACT	

プレイステーション

※写真はPS Oneのパッケージです。

PS本体データ
●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1994年12月3日発売
●9,980円(発売時は39,800円)
●同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年3月				
ー	20日	真・女神転生II	アトラス	4,800円	RPG	
ー	20日	王子さまLv1	キッド	5,800円	RPG	
ー	20日	ミニモニ。ダイスdeぴょん！	コナミ	4,800円	TAB	
ー	20日	サガフロンティア（PSone Books）	スクウェア	2,500円	RPG	
ー	20日	サガフロンティア2（PSone Books）	スクウェア	2,500円	RPG	
ー	20日	パラサイト・イヴ2（PSone Books）	スクウェア	2,500円	ADV	
ー	20日	レーシングラグーン（PSone Books）	スクウェア	2,500円	RPG	
ー	20日	キッズステーション おジャ魔女どれみドッカ～ン！MAHO堂えいごフェスティバル（コントローラ同梱版）	バンダイ	5,800円	ETC	キッズコントローラ対応
ー	20日	キッズステーション おジャ魔女どれみドッカ～ン！MAHO堂えいごフェスティバル	バンダイ	3,800円	ETC	キッズコントローラ対応
ー	20日	キッズステーション それいけ！アンパンマン3 すごろくアンパンマン（コントローラ同梱版）	バンダイ	5,800円	ETC	キッズコントローラ対応
ー	20日	キッズステーション それいけ！アンパンマン3 すごろくアンパンマン	バンダイ	3,800円	ETC	キッズコントローラ対応
ー	20日	From TV animation ONE PIECE グランドバトル！2	バンダイ	5,800円	F・ACT	
ー	20日	アナログ振動パッド（グラファイトグレー）	ホリ	2,800円	周辺機器	
ー	20日	アナログ振動パッド（オーシャンブルー）	ホリ	2,800円	周辺機器	
ー	20日	アナログ振動パッド（トロピカルレッド）	ホリ	2,800円	周辺機器	
ー	28日	真・女神転生デビルチルドレン 黒の書・赤の書	アトラス	5,800円	RPG	
ー	28日	すべてがFになる～THE PERFECT INSIDER～	キッド	6,800円	ADV	
ー	28日	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶（PSone Books）	コナミ	1,800円	TAB	
ー	28日	遊戯王 モンスターカプセル ブリード&バトル（PSone Books）	コナミ	1,800円	ETC	
ー	28日	SuperLite Goldシリーズ Wizardly Llylgamyn Saga	サクセス	1,800円	RPG	
ー	28日	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT VOL.5	SUNSOFT	1,500円	ACT	
ー	28日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.88 THE ギャル麻雀 LoveSongs アイドルはハイレ～ト	D3パブリッシャー	1,500円	TAB	
ー	28日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.89 THE パワーショベル ～パワーショベルに乗ろう!!～	D3パブリッシャー	1,500円	SLG	
ー	28日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.90 THE 戦車	D3パブリッシャー	1,500円	SLG	
ー	28日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.91 THE ギャンブラー	D3パブリッシャー	1,500円	TAB	
ー	28日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.92 THE 登山RPG ～銀嶺の覇者～	D3パブリッシャー	1,500円	RPG	
ー	28日	NICE PRICEシリーズ Vol.9「パラダイスカジノ」	デジキューブ	2,200円	TAB	
ー	28日	NICE PRICEシリーズ Vol.10「囲碁を打とう！」	デジキューブ	2,200円	TAB	
ー	28日	スロッターマニア3 爆量放出！海人&ファイアエレメント	ドラート	4,800円	SLG	
ー	28日	Major Wave シリーズ どきどきシャッターチャンス～恋のパズルを組み立てて～	ハムスター	1,500円	ADV	
ー	28日	Major Wave シリーズ 日本一麻雀 創龍	ハムスター	1,500円	TAB	
ー	28日	ラブ・ゲーム わいわいテニス プラス	ハムスター	3,800円	SPT	
ー	28日	SIMPLEキャラクター2000シリーズ Vol.07 一休さんTHEクイズ	バンダイ	2,000円	QIZ	
		2002年4月				
ー	4日	★ドラえもん3 魔界のダンジョン（復刻版）	エポック社	2,800円	RPG	
ー	4日	パカパカパッションスペシャル	サイバーフロント	4,800円	ACT	
ー	4日	WTC～ワールド・ツーリングカー・チャンピオンシップ～（PSone Books）	スパイク	1,800円	RAC	
ー	11日	パチってちょんまげ3～京楽公認・グラディエイター&玉ちゃん～	ハックベリー	4,980円	SLG	
300	18日	CAPCOM VS. SNK PRO MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	カプコン	3,800円	F・ACT	
301	18日	SIMPLE 1500実用 シリーズ Vol.15 犬の飼い方～世界の犬カタログ～	D3パブリッシャー	1,500円	ETC	
302	18日	SIMPLE 1500実用 シリーズ Vol.16 猫の飼い方～世界の猫カタログ～	D3パブリッシャー	1,500円	ETC	
303	18日	桃太郎電鉄V ハドソン・ザ・ベスト	ハドソン	3,800円	TAB	
304	18日	Major Wave シリーズ The鬼退治～目指せ！二代目桃太郎～	ハムスター	1,500円	TAB	
305	18日	Major Wave シリーズ ぱーむたうん	ハムスター	1,500円	TAB	
306	18日	★パチスロ帝王～浪花桜吹雪～	メディアエンターテイメント	3,300円	SLG	
307	25日	ブリードマスター	オフィスクリエイト	4,800円	PUZ	
308	25日	ワールドサッカーウイニングイレブン2002	コナミ	5,800円	SPT	
309	25日	SuperLite 1500シリーズ エミーリア	サクセス	1,500円	ADV	
310	25日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.93 THE パズルボブル	D3パブリッシャー	1,500円	PUZ	
311	25日	SIMPLE 2000シリーズ Vol.4 THE ダブル麻雀パズル	D3パブリッシャー	2,000円	PUZ	
312	25日	★NICE PRICEシリーズ Vol.11「二角取りデラックス」	デジキューブ	2,200円	PUZ	
313	25日	クロノアビーチバレー 最強チーム決定戦！	ナムコ	4,800円	ETC	
314	25日	山佐Digiセレクション	ヤマサエンタテインメント	5,800円	SLG	
314	25日	山佐DigiセレクションDX	ヤマサエンタテインメント	7,800円	SLG	
315	未定	トムとジェリー（仮）	サクセス	3,800円	ACT	
316	未定	あずまんがドンジャラ大王	バンダイ	4,800円	TAB	
		2002年5月				
317	2日	MYCOM BEST個人教授	毎日コミュニケーションズ	2,800円	SLG	
318	23日	★Major Wave シリーズ アーケードヒッツ クレイジー・クライマー	ハムスター	1,500円	ACT	
319	23日	★Major Wave シリーズ AI将棋 セレクション	ハムスター	1,500円	TAB	
320	30日	★ヒカルの碁 ～平安幻想異聞録～	コナミ	5,800円	ADV	
321	未定	もっとトランプしようよ！iモードでグランプリ	ピュアサウンド	3,980円	TAB	
		2002年6月				
322	月末	Water Summer	プリンセスソフト	未定	ADV	
		2002年春以降				
323	2002年春	ドラゴンクエストモンスターズ1・2 星降りの勇者と牧場の仲間たち	エニックス	6,800円	RPG	
324	2002年春	アローン・イン・ザ・ダークーザ・ニューナイトメアー	カプコン	5,800円	ADV	
325	2002年春	アングラウォーカー	サクセス	3,800円	RPG	
326	2002年春	X-MEN MUTANT ACADEMY 2	サクセス	5,800円	F・ACT	
327	2002年春	星のまほろば	ジョルダン	5,800円	ADV	
328	2002年春	シャカっとタンバリン！	セガ	未定	ACT	
329	2002年春	★Major Wave シリーズ 極 大道棋	ハムスター	1,500円	TAB	
330	2002年春	名探偵コナン 最高の相棒	バンダイ	5,800円	ADV	
331	2002年夏	パチスロ アルゼ王国7	アルゼ	未定	SLG	
332	2002年夏	ロマンスは剣の輝きII（仮）	角川書店	未定	RPG	
333	2002年夏	デジモンワールド3	バンダイ	未定	RPG	
334	2002年	虹色ドッジボール～乙女たちの青春～	アトラス	6,800円	ACT	
334	2002年	虹色ドッジボール～乙女たちの青春～ デラックスパック	アトラス	8,800円	ACT	
335	2002年	★Major Wave シリーズ SWING	ハムスター	1,500円	PUZ	
336	2002年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	5,800円	ADV	
		発売日未定				
337	未定	なげっと～激録！プルプル商店街～（仮）	アクティアート	未定	ACT	
338	未定	真・女神転生 if…	アトラス	未定	RPG	
339	未定	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定	未定	
340	未定	バーチャル飛龍の拳DASH	カルチャーブレーン	1,500円	F・ACT	
341	未定	本格対戦将棋「聖」HIJIRI	カルチャーブレーン	11,500円	TAB	
342	未定	ARKS1000 ～目指せ！究極の召喚士～（仮）	クレフインベンション	未定	ADV	
343	未定	SuperLite 1500 シリーズ アサルトソルジャー	サクセス	1,500円	SHT	
344	未定	SuperLite 3in1シリーズ ボードゲーム集	サクセス	2,800円	TAB	
345	未定	3 in 1 ボードゲーム集	サクセス	2,800円	TAB	
346	未定	幻想魔伝 最遊記～遥かなる西へ～	J・ウイング	5,800円	ADV	
347	未定	私立鳳凰学園三年純真組	J・ウイング	3,800円	SLG	
348	未定	私立鳳凰学園 SWEET HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
349	未定	私立鳳凰学園 NATURAL HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
350	未定	私立鳳凰学園 PURE HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
351	未定	バーチャルリモコン（ヘリパートI）	スリーディ	5,800円	SLG	
352	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PUZ	
353	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド（仮）	Tears	未定	ADV	
354	未定	LOVE GAME'S PLUS ～かなり対戦テニス～	Tears	未定	SPT	
355	未定	タイブレーク	バディ	未定	SPT	
356	未定	LEGOレゴのせかい	バンダイ	3,800円	ETC	
357	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	5,800円	SLG	
358	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	3,800円	SHT	

ニンテンドーゲームキューブ

※写真はバイオレットカラーのパッケージです
※ほかにオレンジとブラックがあります

GC本体データ
●任天堂●2001年9月14日発売
●25,000円
●同梱物／コントローラ（×1）、ACアダプタ 印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年3月				
ー	20日	GROOVE ADVENTURE RAVE～ファイティングライブ～	コナミ	6,800円	ACT	
ー	22日	NBAストリート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5,800円	SPT	
ー	22日	スター・ウォーズ ローグ スコードロンII	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SHT	
ー	22日	バイオハザード「メモリーカード59」付	カプコン	6,800円	A・ADV	
ー	29日	バトル封神	コーエー	6,800円	ACT	
ー	29日	NBAコートサイド2002	任天堂	6,800円	SPT	
		2002年4月				
400	25日	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	6,800円	F・ACT	
401	25日	RUNE	フロム・ソフトウェア	6,800円	RPG	
		2002年5月				
402	31日	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	未定	A・ADV	
403	未定	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5,800円	SPT	
		2002年夏以降				
404	2002年夏	バットマン ダークトゥモロー（仮）	ケムコ	未定	ACT	
405	2002年夏	ZOIDS VS.（仮）	トミー	未定	F・ACT	
406	2002年夏	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	6,800円	ADV	
		2002年春以降				
407	2002年夏	コロコロカービィ2（仮）	任天堂	未定	ACT	
408	2002年夏	マリオサンシャイン（仮）	任天堂	未定	ACT	
409	2002年夏	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	未定	F・ACT	
410	2002年冬	峠バトル（仮）	元気	未定	RAC	
411	2002年末	ゼルダの伝説GC（仮）	任天堂	未定	RPG	
412	2002年	ボンバーマンジェネレーション	ハドソン	未定	ACT	
413	2002年	ゴールド☆マウンテン	フロム・ソフトウェア	未定	RPG	
		発売日未定				
414	未定	★CAPCOM VS. SNK2（仮）	カプコン	未定	F・ACT	
415	未定	バイオハザード0	カプコン	未定	A・ADV	
416	未定	バイオハザード 2	カプコン	未定	A・ADV	
417	未定	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	カプコン	未定	A・ADV	
418	未定	バイオハザード 4（仮）	カプコン	未定	A・ADV	
419	未定	バイオハザード CODE:Veronica 完全版	カプコン	未定	A・ADV	
420	未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
421	未定	ファンタシースターオンライン（仮）	セガ	未定	RPG	
181	未定	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	F・ACT	
260	未定	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	RAC	
422	未定	1080°GC	任天堂	未定	SPT	
423	未定	ディズニーズ ミッキー（仮）	任天堂	未定	ACT	
424	未定	ドンキーコングレーシング（仮）	任天堂	未定	RAC	
425	未定	マリオゴルフ（仮）	任天堂	未定	SPT	
426	未定	マリオテニス（仮）	任天堂	未定	SPT	
427	未定	メトロイドプライム（仮）	任天堂	未定	ACT	

Xbox

※写真は通常版のものです
※ほかにスケルトン仕様の特別限定（5万台）版も39,800円で発売されました

Xbox本体データ
●マイクロソフト
●2002年2月22日発売
●34,800円
●同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年3月				
ー	20日	デッドオアアライブ3スティック	ホリ	5,980円	周辺機器	
ー	21日	ガンヴァルキリー	セガ	6,800円	SHT	
ー	28日	ESPN NBA 2 Night 2002	コナミ	6,800円	SPT	
		2002年4月				
ー	4日	SSX TRICKY（エスエスエックス トリッキー）	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	ACT	
ー	4日	F1 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	RAC	
ー	4日	ノックアウトキング2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SPT	
500	18日	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	カプコン	6,800円	F・ACT	
501	25日	マッド ダッシュ レーシング	アイドス・インタラクティブ	6,800円	RAC	
502	25日	プチコプター	アクアシステム	6,800円	SLG	
503	25日	マジデスファイト！	TAKUYO	6,800円	ACT	
504	25日	HALO	マイクロソフト	6,800円	ADV	システムリンクケーブル対応
		2002年5月				
505	2日	ミスト III: エグザイル	メディアクエスト	6,800円	ADV	
505	2日	ミスト III: エグザイル プレミアムBOX	メディアクエスト	9,800円	ADV	
506	未定	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5,800円	SPT	
		2002年6月				
507	6日	フライトアカデミー	アクアシステム	6,800円	SLG	
508	未定	ファントムクラッシュ	元気	6,800円	SHT	
		2002年春以降				
509	2002年春	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	未定	RPG	
510	2002年春	イノセントティアーズ	広美	未定	S・RPG	
511	2002年春	ビストロ・きゅーぴっと	サクセス	5,800円	SLG	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年春以降				
511	2002年春	ビストロ・きゅーぴっと どきどきレシピBOX	サクセス	9,800円	SLG	
512	2002年春	格闘超人	マイクロソフト	未定	F・ACT	
513	2002年春	Jockey's Road	マイクロソフト	未定	RPG	
514	2002年春	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	未定	ACT	
515	2002年夏	テネレッツァ	アクアプラス	未定	ACT	
516	2002年夏	鉄騎（仮称）	カプコン	未定	ETC	
517	2002年夏	トライアングル・アゲイン	キキ	未定	ADV	
518	2002年夏	★CRAZY TAXI 3 High Roller（クレイジータクシー3 ハイローラー）	セガ／ヒットメーカー	未定	ACT	
519	2002年夏	MASTER SLAVE	TAKUYO	未定	RPG	
520	2002年夏	叢—MURAKUMO—	フロム・ソフトウェア	未定	ACT	
521	2002年秋	1000 Thousand Land	フロム・ソフトウェア	未定	S・RPG	
522	2002年	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	未定	TAB	
523	2002年	真・女神転生 NINE	アトラス	未定	RPG	通信
524	2002年	segaGT2002	セガ	未定	RAC	
525	2002年	機甲兵団J-PHOENIX+	タカラ	6,800円	ACT	
526	2002年	RUNEBRID	TAKUYO	未定	S・RPG	
527	2002年	Style Laboratory	ライツ	未定	SLG	
		発売日未定				
528	未定	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン	アスク	未定	SPT	
529	未定	ディノクライシス3（仮）	カプコン	未定	A・ADV	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		発売日未定				
—	未定	AFTERBURNER JOYSTICK	ギルモ	未定	周辺機器	
—	未定	NASCAR PRO VICTORY	ギルモ	未定	周辺機器	
—	未定	Firestorm DUAL POWER GAMEPAD	ギルモ	未定	周辺機器	
—	未定	FREESTYLER BOARD	ギルモ	未定	周辺機器	
—	未定	U PAD	ギルモ	未定	周辺機器	
530	未定	紅の海（仮）	コーエー	未定	RPG	
531	未定	実況ワールドサッカー2002	コナミ	6,800円	SPT	
532	未定	THE HOUSE OF THE DEAD3	セガ	未定	SHT	
533	未定	segaGT2002 Apend Disk（仮）	セガ	未定	RAC	
534	未定	segaGT2002 Online（仮）	セガ	未定	RAC	
535	未定	パンツァードラグーン最新作	セガ	未定	SHT	
421	未定	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	未定	RPG	
181	未定	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	F・ACT	
536	未定	タイトル未定	ナムコ	未定	A・ADV	
537	未定	デッド トゥ ライツ（仮）	ナムコ	未定	A・ADV	
260	未定	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	RAC	
538	未定	キングダムアンダーファイアII	パンタグラム	未定	SLG	
539	未定	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	未定	SLG	
540	未定	レリクス	ボーステック	未定	ADV	
—	未定	ファイティングスティックEX	ホリ	未定	周辺機器	

ゲームボーイアドバンス

※写真は通常パッケージのものです
※このほかにKOFバージョンなどがあります

GBA本体データ
- ●任天堂
- ●2001年3月21日発売
- ●8,800円（発売時は9,800円）
- ●同梱物／単三乾電池、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年3月				
—	20日	GROOVE ADVENTURE RAVE〜光と闇の大決戦〜	コナミ	5,800円	ACT	
—	20日	パワプロクンポケット4	コナミ	5,800円	SPT	
—	21日	アンジェリーク	コーエー	5,800円	SLG	
—	22日	実戦パチスロ必勝法！ 獣王アドバンス	サミー	4,800円	SLG	
—	22日	なかよしペットアドバンスシリーズ② かわいい仔犬	エム・ティー・オー	4,800円	SLG	
—	28日	一石八鳥〜これ一本で8種類！〜	コナミ	5,800円	ETC	
—	28日	神の記述 ILLUSION OF THE EVIL EYES	コナミ	5,800円	TAB	
—	28日	SHINING SOUL（シャイニング・ソウル）	セガ	5,800円	RPG	
—	28日	妖怪道	フウキ	4,800円	RPG	
—	29日	カエルBバック	角川書店	5,800円	RPG	
—	29日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝アドバンス	トミー	5,800円	F・ACT	
—	29日	ドラえもん どこでもウォーカー	エポック社	4,800円	TAB	
—	29日	ファイアーエムブレム 封印の剣	任天堂	4,800円	SLG	
—	29日	マジカル封神	コーエー	5,800円	RPG	
		2002年4月				
—	11日	デンキブロックス！	グローバル・A・エンタテインメント	4,800円	PUZ	
—	12日	ルナ〜レジェンド〜	メディアリング	5,800円	RPG	
600	18日	人生ゲームアドバンス	タカラ	4,800円	TAB	
601	19日	大好きテディ（初回限定版）	エム・ティー・オー	5,480円	ADV	
602	19日	ひつじのキモチ。	カプコン	4,800円	ACT	
603	19日	黒ひげの くるっとジントリ	トミー	4,800円	PUZ	
604	19日	黒ひげのゴルフしようよ	トミー	4,800円	SPT	
605	25日	ウイ・イレ	コナミ	5,800円	SPT	
606	25日	テニスの王子様ジーニアス・ボーイズ・アカデミー	コナミ	4,800円	ACT	
607	26日	★アドバンスGT2	エム・ティー・オー	4,800円	RAC	
608	26日	徹萬アドバンス〜免許皆伝シリーズ	加賀テック	4,800円	TAB	
609	26日	ロックマン ゼロ	カプコン	4,800円	ACT	
610	26日	★おしゃれプリンセス	カルチャーブレーン	4,800円	TAB	
611	26日	スパイダーマン ミステリオの脅威	サクセス	4,800円	ACT	
612	26日	頭文字Dアナザーステージ	サミー	未定	RAC	
613	26日	フォーメーションサッカー2002〜めざせ！ワールドカップ〜	スパイク	5,800円	SPT	
614	26日	携帯電獣テレファング2・スピード	スマイルソフト	5,800円	RPG	
615	26日	携帯電獣テレファング2・パワー	スマイルソフト	5,800円	RPG	
616	26日	ガチンコプロ野球	ナウプロダクション	4,800円	SLG	
617	26日	SLOT！PRO2アドバンス〜GOGOジャグラー&Newタイリョウ〜	日本テレネット	4,800円	SLG	
618	未定	テトリスワールド	サクセス	3,980円	PUZ	
		2002年5月				
619	2日	コナミアーケードゲームコレクション	コナミ	4,800円	ETC	
620	2日	モトクロスマニアックスアドバンス	コナミ	4,800円	ACT	
621	31日	とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ	任天堂	4,800円	ADV	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年5月				
622	未定	Hot Wheelsアドバンス	アルトロン	4,800円	RAC	
623	未定	BLACK／MATRIX ZERO	NECインターチャネル	5,800円	SLG	
624	未定	実名ワールドディメンションサッカー	ユービーアイソフト	4,800円	ACT	
		2002年6月				
625	6日	キャッスルヴァニア〜白夜の協奏曲〜	コナミ	未定	ACT	
626	14日	★ファミリーテニスアドバンス	ナムコ	4,800円	SPT	
627	未定	★花札トランプ麻雀 デパチカ 和洋中	グローバル・A・エンタテインメント	3,980円	TAB	
		2002年7月				
628	月末	★勝負師伝説哲也〜甦る伝説〜	アテナ	5,800円	TAB	
		2002年8月				
629	未定	エゴマニア —つかんで！まわして！どっすんぱず〜る!!—	ケムコ	4,800円	PUZ	
		2002年春以降				
630	2002年春	ブレンダーブロス	インフォグラムハドソン	5,200円	ACT	
631	2002年春	シンデレラGBA	カルチャーブレーン	未定	SLG	
632	2002年春	ウッディーウッドペッカー（仮）	ケムコ	未定	ACT	
633	2002年春	バルダーダッシュEX（仮）	ケムコ	未定	PUZ	
634	2002年春	パチスロ完全攻略アドバンス〜ギガゾーン・カーニバルナイト〜	シスコンエンタテイメント	4,800円	SLG	
635	2002年春	The Pinball of The Dead	セガ	未定	TAB	
636	2002年春	プロ野球チームをつくろう！アドバンス	セガ／スマイルビット	未定	SLG	
637	2002年春	ぷくぷく天然かいらんばん	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定	ADV	
638	2002年初夏	でじこミュニケーション	ブロッコリー	未定	ETC	
639	2002年夏	シルクとコットン	キキ	未定	ADV	
640	2002年夏	★信長異聞（仮）	グローバル・A・エンタテインメント	未定	SLG	
641	2002年夏	クレイジーチェイス（仮）	ケムコ	未定	ACT	
642	2002年夏	黄金の太陽〜失われし時代〜（仮）	任天堂	未定	RPG	
643	2002年夏	サーベルウルフ（仮）	任天堂	未定	A・ADV	
644	2002年夏	伝説のスタフィー（仮）	任天堂	未定	ACT	
645	2002年夏	ドンキーコング ココナッツクラッカー（仮）	任天堂	未定	PUZ	
646	2002年夏	バブルボブル オールド&ニュー（仮）	メディアカイト	4,800円	ACT	
647	2002年秋	エレベーターアクション オールド&ニュー（仮）	メディアカイト	未定	ACT	
648	2002年	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4,800円	PUZ	
649	2002年	ストリートファイターZERO3↑（アッパー）	カプコン	4,800円	F・ACT	
650	2002年	ファイナルファイヤープロレスリング〜夢の団体運営！〜	スパイク	未定	SPT	
651	2002年	ディディーコングパイロット（仮）	任天堂	未定	RAC	
652	2002年	ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版（仮）	ポケモン	未定	RPG	
		発売日未定				
653	未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	5,800円	SLG	
654	未定	フロッガー	コナミ	未定	PUZ	
655	未定	★ムゲンボーグ（仮）	コナミ	未定	未定	
656	未定	まじこね	ソフトマックス	4,800円	PUZ	
657	未定	お花屋さん物語GBA（仮）	TDKコア	未定	SLG	
658	未定	ゲームボーイウォーズ アドバンス	任天堂	4,800円	SLG	
659	未定	ゲームボーイミュージック（仮）	任天堂	6,800円	ETC	
660	未定	さくらももこのウキウキカーニバル	任天堂	未定	未定	
661	未定	スーパーマリオアドバンス3（仮）	任天堂	未定	ACT	
662	未定	馬穴大作戦（仮）	任天堂	未定	ETC	
663	未定	ミッキーとミニーのマジカルアドベンチャー	任天堂	未定	未定	
664	未定	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE（仮）	任天堂	未定	ACT	
665	未定	ルナブレイズ（仮）	任天堂	未定	RPG	

ゲームボーイカラー

※写真は通常パッケージのものです
※このほかにマリオバージョンなどがあります

GB本体データ
- ●任天堂
- ●1998年12月21日発売
- ●6,800円(発売時は8,900円)
- ●同梱物／印刷物

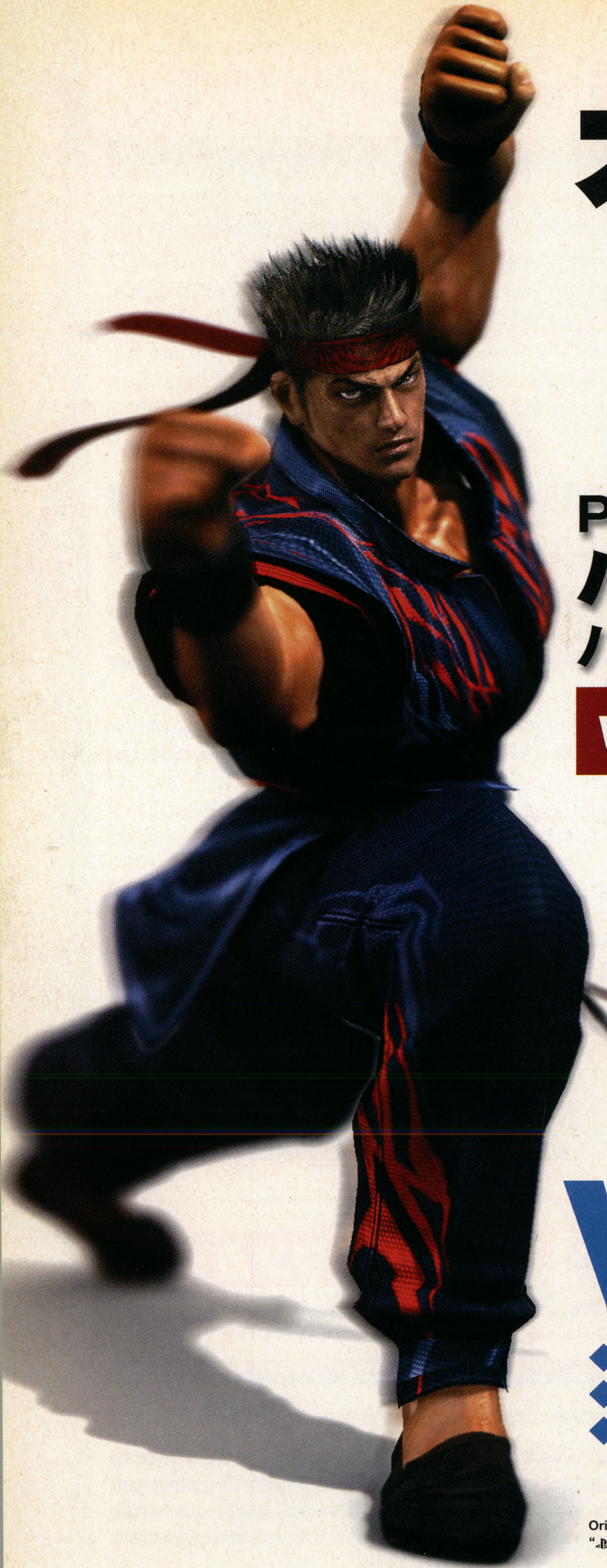
No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年3月				
—	29日	あざらし戦隊イナズマ〜どきどき大作戦!?〜	オメガ・プロジェクト	3,980円	ETC	
—	29日	BIOHAZARD GAIDEN	カプコン	4,200円	ADV	
		2002年4月				
700	18日	冒険！ドンドコ島	グローバル・A・エンタテインメント	4,300円	SLG	
		2002年夏				
701	2002年夏	From TV animation ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記！	バンプレスト	未定	RPG	
		発売日未定				
702	未定	漢字BOY3	J・ウイング	未定	ETC	
703	未定	こぐるぐるぐる〜ぐるぐるとなかよし〜	スティング	未定	ADV	

ワンダースワンカラー

※写真は通常パッケージのものです

WS本体データ
- ●バンダイ
- ●2000年12月9日発売
- ●6,800円
- ●同梱物／単三乾電池、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年3月				
—	20日	魔界塔士 サ・ガ	スクウェア	5,200円	RPG	
—	28日	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	5,200円	RPG	
		2002年4月				
801	18日	★テトリス	ヴァンガード	2,800円	PUZ	
802	25日	ナムコスーパーウォーズ	バンダイ	4,980円	S・RPG	
		2002年5月				
803	25日	機動戦士ガンダムVol.3 —A BAOA QU—	バンダイ	未定	SLG	
		2002年6月				
804	未定	グランスタ クロニクル	オメガ・ミコット	5,200円	S・RPG	
		2002年夏				
805	2002年夏	アークザラット〜機神復活〜	バンダイ	未定	RPG	
		発売日未定				
806	未定	ダイス DE チョコボ	スクウェア	未定	TAB	
807	未定	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	未定	RPG	
808	未定	フロントミッション	スクウェア	未定	S・RPG	
809	未定	犬夜叉〜第2弾〜（仮）	バンダイ	未定	未定	
810	未定	機動戦士ガンダム MSPLATOON.COM	バンダイ	未定	SLG	



オレはもっと強くなる!

すべてのVF4プレイヤーに贈る必携の書

PS2版
バーチャファイター4
パーフェクトガイド

Virtua Fighter 4 Perfect Guide

好評発売中!

AB判　1,800円(税別)　オールカラー全336ページ

本書オリジナル
「VF4アクセスカード&メモリーカード」用
ステッカーつき!!

Ver.C対応

◆デュラルを含む全キャラクター全技完全収録
◆フレームや硬化差等のデータ完備
◆段位システム等の新仕様徹底解説

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA,2001,2002
“PS”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

キュービスト/編

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社
http://books.softbank.co.jp/

●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別)
●小社お問い合わせ TEL:03-5549-1201　※土・日・祝日を除く 10:00〜12:00 13:00〜17:00
●E-メール:magazine@softbank.co.jp

宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

ドリマガ READERS Presents

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

全ハード読者レース PART1

Vol.12

READERS RACE Since 1991

今、すべてのゲーム機で一番面白いゲームソフトはどれだ!?

読者ランキングレビュー

今一番面白いゲームは果たしてどのソフトなのか？　自分が買おうと思っているソフトはみんなからどんな評価を受けているの？　そんな気になる情報を読者のみんなの投票で作っていくおなじみ「読者レース」のコーナー。今回は話題の新作が全員集合だ!!

全ハード読者レースとは？

読者のみなさんに、自分でやったことのあるゲームに対し10点満点の10段階評点で点数を付けてもらい、その全投票の累計平均点を誌上で毎号公開しているコーナー、それが「読者レース」です。毎回、その時点で一番面白いゲームはどれか？　それを決めるのは、実際に自分でゲームを買って遊んだみなさんです。投票の対象となるのは、2年以内に発売されたゲームソフト。みなさんの投票とともに寄せられたプレイの感想やコメントは、随時誌面にて掲載させていただきますので、それぞれソフト購入の際の“参考意見”として活用してください。なお、各ゲームの全投票平均点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために、30票以上の投票が集まった時点としています。みなさんの投票しだいで、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるって参加ください。

新・最強の名作の称号

最大2年間の掲載期間の間に、以下の高記録を達成した作品には、ドリマガから「名作の称号」として、2つの栄誉が段階的に授与されます。

読者◎本命 9点10回以上

9点以上のオッズを10回以上連続で獲得した作品は「読者本命」作品として認定します。

名誉名馬

「読者本命」に認定後、さらに継続して連続25回（1年）以上9点以上の点をを獲得し続けた作品は、不朽の名作「名誉名馬」として認定し、トロフィーの授与をいたします。

◎新着本命馬紹介1

超大穴！ Xboxタイトルが1位に躍り出た！ その名は「JSRF」!!

1着 NEW SOFT Xbox JSRF ジェット セット ラジオ フューチャー

セガ／2002・2・22
6,800円／ACT

読者の全投票平均点 9.5652
本誌レビュー評点 9.0

ゲーム全体に漂う雰囲気のカッコ良さもさることながら、何より特筆したいのはアクションゲームとしての完成度。操作はわりと簡単ですが、豊富に用意されたステージの1つひとつがとても濃密な内容で、プレイしていてすごく楽しいです。対戦モードもなかなかのデキで、コントローラを4つそろえたくなっちゃいました。(静岡県・佐藤佑一・18歳) 前作までは最初から突き放しすぎな印象のあった難易度も、今作では(特に序盤は)初心者でもなんとかなるであろう難度に調整されている。純粋に広大かつ緻密、クールな音楽の世界を楽しめる、まさに万人向けの「JSR」に仕上がっているので、今まで難しくて敬遠していた人や前作を投げてしまった人にも遊んでいただきたいです。また、人を蹴散らすときに返ってくる笑えるリアクションや爽快感はますますパワーアップしてるし、グラフィティのエディットによりプレイヤーの個性が出せるのがGOOD！　残念だったのは、テキストがやや小さく読みにくいことと、DC版であったグラフィティダウンロードがなくなったことくらい。(愛知県・久野利文・25歳) 内容がレベルアップしているだけでなく、爽快感までもが前作をはるかに上回る！(東京都・平松一徳・23歳) いろんな場所に自由に行ける、というのがいい。ローラースケートで街を爽快に走れるのも気持ちいい。人をかきわけて走る、というのがストレス解消になる。(京都府・古川成人・12歳) 前作よりも操作は簡単になっている。新しく追加された、グラインドとエアーのコンビネーションで滑る感覚はとても気持ちがよかった。難易度も、序盤は楽すぎたので心配したが、後半は手ごたえあるステージも多く楽しめました。クリア後に、コンプリート目指して遊べるような作りになっているのも良いです。マップが見にくいのは残念だったけど、それを画面で確認しながら解析するのは面白かったと言えるかもしれないです(笑)。(長野県・ぱぽー・25歳)

16着 NEW SOFT N64 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！

©2000 CHUN SOFT／すぎやまこういち

チュンソフト／2000・9・27
6,800円／RPG

読者の全投票平均点 9.375
本誌レビュー評点 ―

いろいろな機種で発売されている「シレン」シリーズだが、その中でもこのN64版は、難易度が低めでとても親切ていねいに作られていると思う。なので「シレン」初心者や、これまでのシリーズは難しかった！という人にもオススメ。もちろん、それで物足りないなんてことはなく、熟成されたシステムはベテランプレイヤーでも十分すぎるほど楽しめるし、もちろん、物語がエンディングを迎えたあとも末永く遊ぶこともできる。とても、2年前のゲームとは思えないです。この1本で腕を上げてから、DC版の「アスカ」に乗り込むってのもいいかも!?　ほんとに、このシリーズだけで一生遊べそう……。(東京都・鵜月博嗣・23歳)

23着 NEW SOFT PS2 クレイジータクシー

セガ／2001・11・22
5,800円／RAC

読者の全投票平均点 9.25
本誌レビュー評点 ―

DC版がほぼ完璧に移植されてますが、PS2コントローラではクレイジーダッシュが使いにくいです。操作をR1とR2同時押しに変更するなど、PS2用に操作方法を刷新するなどの工夫があっても良かったのではないでしょうか。また、ゲームモードも「ARCADE」「ORIGINAL」「CRAZY BOX」だけで、PS2版用の追加要素がありません。あくまで、「クレタク」未経験のPS2ユーザー向けの作品といえそうです。(愛知県・久野利文・25歳) 最高。ただ、今さらベタ移植ってのもねぇ……。(東京都・sp1ke・21歳) PS2のコントローラではクレイジーダッシュが出しにくい。これでは「クレタク」を思う存分楽しめないよー(涙)。(長野県・ぱ・25歳)

全ハードオッズ表寸評

新ハードの登場で上位陣は大波乱!?

新ハードXboxのタイトルがいよいよ読者レースに上陸！　その第一歩となった今回は、なんと「JSRF」が1位を奪取！　前号1位の「風来のシレン外伝」は4位に後退し、「チャンネル5 Part 2」は全ハード版で3位に急浮上！　そのほかでは、「カルドセプトセカンド」が3位から12位に、「ICO」が4位から14位に後退している。新作の「DOA 3」と「動物番長」は、突出してはいないものの、このあたりで順当か。B表以下も注目！

「DOA3」は初登場29位。爆発力はもう一歩だったか？

全ハードオッズ表A

順位	前回	機種／ジャンル	ソフト名／データ	全投票平均点
1	新	Xbox ACT	JSRF ジェット セット ラジオ フューチャー ●セガ●2002年2月22日発売●6,800円	9.5652
2	2	DC ADV	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～（通常版／初回限定版） 読者◎本命 9点12回以上 ●セガ●2001年3月22日発売●7,800円/9,800円＜DC版1位＞	9.5402
3	新	DC ETC	スペースチャンネル5 Part2（通常版／初回限定版） ●セガ●2002年2月14日発売●5,800円/9,000円（D-DIRECT専売）＜DC版3位＞	9.5102
4	1	DC RPG	不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参 ●セガ●2002年2月7日発売●6,800円＜DC版5位＞	9.468
5	9	DC RPG	ファンタシースターオンラインVer.2 読者◎本命 9点12回以上 ●セガ●2001年6月7日発売●4,800円＜DC版7位＞	9.4508
6	5	DC ADV	久遠の絆 再臨詔 読者◎本命 9点12回以上 ●フォグ●2000年5月18日発売●5,800円＜DC版4位＞	9.4476
7	7	DC RPG	ファンタシースターオンライン ●セガ●2000年12月21日発売●6,800円＜DC版17位＞	9.4469
8	6	DC RPG	エターナル アルカディア 読者◎本命 9点12回以上 ●セガ●2000年10月5日発売●6,800円＜DC版18位＞	9.4377
9	8	DC ADV	Kanon 読者◎本命 9点12回以上 ●NECインターチャネル●2000年9月14日発売●6,800円＜DC版10位＞	9.4269
10	10	DC ADV	Close to～祈りの丘～ ●キッド●2001年4月19日発売●6,800円＜DC版47位＞	9.4166
11	12	DC SPT	パワースマッシュ2 ●セガ●2001年11月5日発売●5,800円＜DC版8位＞	9.4074
12	3	DC TAB	カルドセプト セカンド ●メディアファクトリー／大宮ソフト●2001年7月12日発売●6,800円＜DC版12位＞	9.4
13	14	GC ETC	どうぶつの森＋ ●任天堂●2001年12月14日発売●6,800円	9.3934
14	4	PS2 ADV	ICO ●SCEJ●2001年12月6日発売●5,800円	9.3906
15	11	DC ADV	AIR 読者◎本命 9点12回以上 ●NECインターチャネル●2001年9月20日発売●6,800円＜DC版11位＞	9.3872
16	新	N64 RPG	風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！ ●チュンソフト●2000年9月27日発売●6,800円	9.375
17	13	PS2 RPG	BUSIN～Wizardry Alternative～ ●アトラス●2001年11月15日発売●7,800円	9.3529
18	16	DC SLG	セガガガ 読者◎本命 9点10回以上 ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円/9,800円＜DC版33位＞	9.3359
19	18	DC ADV	Memories Off 2nd（通常版／初回限定版） 読者◎本命 9点11回以上 ●キッド●2001年9月27日発売●6,800円＜DC版20位＞	9.2852
20	15	DC SPT	ゴルフしようよ2 新たなる挑戦 ●ソフトマックス●2001年1月25日発売●5,800円＜DC版21位＞	9.2727
21	19	PS2 ETC	Missing Blue（通常版／初回限定版） 読者◎本命 9点10回以上 ●トンキンハウス●2001年7月26日発売●6,800円	9.2627
22	17	PS2 ACT	バーチャファイター4 ●セガ●2002年1月31日発売●6,800円	9.2549
23	新	PS2 RAC	クレイジータクシー ●セガ●2001年11月22日発売●5,800円	9.25
24	21	PS2 ACT	真・三國無双2 読者◎本命 9点11回以上 ●コーエー●2001年9月20日発売●6,800円	9.2484
25	22	DC ADV	Never7～the end of infinity～ 読者◎本命 9点10回以上 ●キッド●2000年12月21日発売●6,800円＜DC版19位＞	9.2477
26	28	PS2 ACT	メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ（通常版／プレミアムパッケージ版） ●コナミ●2001年11月29日発売●6,800円／9,800円	9.2385
27	25	DC ADV+SLG	こみっくパーティー（通常版／限定版） 読者◎本命 9点12回以上 ●アクアプラス●2001年8月9日発売●6,800/7,800円＜DC版32位＞	9.2382
28	24	PS SLG	高機動幻想 ガンパレード・マーチ 読者◎本命 9点12回以上 ●SCEJ●2000年9月28日発売●5,800円	9.2158
29	新	Xbox ACT	デッド オア アライブ3 ●テクモ●2002年2月22日発売●6,800円	9.2142
30	23	DC ADV	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～（通常版／初回限定版／メモリアルパック版） 読者◎本命 9点10回以上 ●セガ●2000年9月21日発売●5,800円/7,800円/3,800円＜DC版62位＞	9.2027
31	35	PS2 RPG	グローランサーIII（通常版／萌え萌えラッキーパック） ●アトラス●2001年12月6日発売●6,800円／9,800円	9.1956
32	20	GBA RPG	マジカルバケーション ●任天堂●2001年12月7日発売●4,800円	9.1944
33	新	GC ACT	動物番長 ●任天堂●2002年2月21日発売●6,800円	9.1818
34	32	DC ADV	探偵紳士DASH! ●アーベル●2000年12月21日発売●6,800円＜DC版96位＞	9.1636
35	33	GBA ETC	逆転裁判 ●カプコン●2001年10月12日発売●4,800円	9.1587
36	31	PS RPG	ペルソナ2 罰（通常版／デラックスパック版） ●アトラス●2000年6月29日発売●6,800/9,800円	9.1578
37	50	DC ADV	MISSING PARTS～the TANTEI stories～ ●フォグ●2002年1月17日発売●5,800円＜DC版43位＞	9.1551
38	41	PS2 ADV	サイレントヒル2 ●コナミ●2001年9月27日発売●6,980円	9.1527
39	42	GC ACT	大乱闘スマッシュブラザーズDX ●任天堂●2001年11月21日発売●6,800円	9.1521
40	27	PS2 SHT	スカイガンナー ●SCEJ●2001年9月27日発売●5,800円	9.1428

※このオッズランキング表は、読者のみなさんからの投票の全累計平均点数を各ソフトごとに小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位としております。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2～3カ月経った頃のほうが、評点はより正確な数値になっていきます。ソフト購入の「参考」にする際も、注意してください。

「たいちょう！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「む？　どーした、ハチ？」「いやぁ～……、たいちょう。今週から『ドリマガ』は緊急プチ週刊シフト！　ですが……まずは『サクラ大戦4』の記事も大変な感じですねぇ」「うむ。『3』から1年、今度は帝都が舞台じゃからの。帝都花組のリレーインタビューも、毎回楽しみになりそうじゃの」「次号は引退したすみれさんこと富沢美智恵さんが登場したり、両面ポスターが付いてきたりと、うれしい内容ですよね」「プチ週刊で出す理由は、手にとってもらえればわかるはず」「次号もめっさ楽しみっスねぇ」「うむ」

全ハードオッズ表B

順位	前回	機種／ジャンル	ソフト名／データ	全投票平均点
41	30	PS2 / RPG	リリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士3～（通常版／プレミアムBOX） ●ガスト●2001年6月21日発売●6,800円／9,500円	9.1428
42	34	PS / ADV	風雨来記 読者◎本命 9点11回以上 ●F・O・G●2001年1月18日発売●5,800円	9.1419
43	36	DC / FREE	シェンムーII 読者◎本命 9点12回以上 ●セガ●2001年9月6日発売●7,800円＜DC版48位＞	9.1392
44	47	PS2 / S・RPG	東京魔人学園外法帳（通常版／特別限定版） ●アスミック・エース エンターテインメント●2002年1月24日発売●6,800円／9,800円	9.1363
45	43	GBC / RPG	不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～ 読者◎本命 9点11回以上 ●チュンソフト●2001年7月19日発売●4,500円	9.1282
46	38	DC / ADV	青の6号 歳月不待人－TIME AND TIDE－ ●セガ●2000年12月7日発売●5,800円＜DC版34位＞	9.125
47	37	PS2 / ACT	スーパーギャルデリックアワー ●エニックス●2001年3月29日発売●6,800円	9.12
48	45	NGP / TAB	スーパーリアル麻雀 プレミアムコレクション ●SNK●2001年3月29日発売●4,250円	9.1142
49	39	DC / ACT	CAPCOM VS.SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 読者◎本命 9点12回以上 ●カプコン●2001年9月13日発売●6,800円＜DC版56位＞	9.1123
50	44	DC / SHT	ゼロガンナー2 ●彩京●2001年9月6日発売●5,800円＜DC版58位＞	9.0909
51	29	GC / ACT	ピクミン ●任天堂●2001年10月26日発売●6,800円	9.0877
52	49	PS2 / SHT	タイムクライシス2+ガンコン2（同梱版） ●ナムコ●2001年10月4日発売●9,800円	9.0869
53	51	PS2 / ACT	機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX ●販売元・バンダイ／開発元・カプコン●2001年12月6日発売●6,800円	9.0608
54	48	PS2 / ACT	ARMORED CORE2 ANOTHER AGE ●フロム・ソフトウェア●2001年4月12日発売●6,800円	9.0416
55	53	PS2 / ACT	風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～ ●ナムコ●2001年3月22日発売●6,800円	9.0277
56	52	PS / RPG	テイルズ オブ エターニア（通常版／プレミアムボックス） ●ナムコ●2000年11月30日発売●6,800円／9,800円	9.0246
57	26	DC / ETC	サクラ大戦オンライン～帝国の長い日々～ ～巴里の優雅な日々～（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年12月20日発売●5,800円／8,800円＜DC版75位＞	9.0166
58	46	DC / ACT	ソニックアドベンチャー2 ●セガ●2001年6月23日発売●5,800円＜DC版60位＞	9.0041
59	新	PS2 / SLG	三國志戦記 ●コーエー●2002年2月14日発売●6,800円	9.0
60	40	DC / ADV	サクラ大戦（通常版／初回限定版／メモリアルパック版） ●セガ●2000年5月25日発売●4,800円/6,800円/3,800円＜DC版157位＞	8.9881
61	58	PS2 / SLG	ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～（通常版／限定版） ●コナミ●20001年12月20日発売●6,980円／9,800円	8.9589
62	54	PS / S・RPG	ボルフォス ●ナムコ●2001年2月22日発売●5,800円	8.9545
63	55	GC / ACT	ソニックアドベンチャー2 バトル ●セガ●2001年12月20日発売●6,800円	8.9444
64	60	DC / SHT	Rez ●セガ●2001年11月22日発売●6,800円＜DC版84位＞	8.9438
65	68	PS2 / RPG	グランディア エクストリーム（通常版／限定版） ●エニックス●2002年1月31日発売●7,800円／9,800円	8.9436
66	67	PS / S・RPG	サモンナイト2 ●バンプレスト●2001年8月2日発売●5,800円	8.942
67	62	PS2 / SHT	Rez（通常版／トランスバイブレーター同梱版） ●セガ●2001年11月22日発売●6,800円／8,800円	8.9361
68	61	DC / RPG	グランディアII（通常版／初回限定版） ●ゲームアーツ●2000年8月3日発売●6,800円／7,800円＜DC版38位＞	8.9279
69	63	PS2 / RPG	暴れん坊プリンセス ●角川書店／ESP●2001年11月29日発売●6,800円	8.9166
70	56	GBA / S・RPG	タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodies ●任天堂●2001年6月21日発売●4,800円	8.913
71	57	PS2 / ADV	Shadow of Memories ●コナミ●2001年2月22日発売●オープン価格	8.9038
72	新	PS2 / RPG	ゼノサーガ エピソードI 力への意志（通常版／限定版） ●ナムコ●2002年2月28日発売●7,800円／12,800円	8.875
73	65	DC / SPT	サカつく特大号2 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ ●セガ●2001年12月13日発売●4,800円＜DC版143位＞	8.8571
74	59	PS2 / ACT	UNiSON ●テクモ●2000年11月30日発売●6,800円	8.8333
75	69	PS2 / SPT	Jリーグ ウイニングイレブン5 ●コナミ●2001年10月25日発売●6,800円	8.8333
76	70	PS / RPG	ファイナルファンタジーIX ●スクウェア●2000年7月7日発売●7,800円	8.8333
77	71	DC / RAC	クレイジータクシー2 ●セガ●2001年5月31日発売●5,800円＜DC版85位＞	8.8064
78	77	GBA / ACT	風のクロノア～夢みる帝国～ ●ナムコ●2001年7月19日発売●5,300円	8.8
79	64	PS2 / ACT	GUILTYGEAR X Plus（通常版／DXパック） ●サミー●2001年11月29日発売●6,800円／9,800円	8.7948
80	75	PS2 / SHT	ACE COMBAT 04 shatterd skies ●ナムコ●2001年9月13日発売●6,800円	8.7761
81	72	GC / ACT	スーパーモンキーボール ●セガ●2001年9月14日発売●5,800円	8.7659
82	96	PS / ADV	シスター・プリンセス～ピュア・ストーリーズ～ ●メディアワークス●2001年12月13日発売●4,800円	8.76
83	73	GBA / S・RPG	スーパーロボット大戦A ●バンプレスト●2001年9月21日発売●5,800円	8.7518
84	74	PS2 / S・RPG	ラ・ピュセル～光の聖女伝説～（通常版／限定版） ●日本一ソフトウェア●2002年1月31日発売●6,800円／7,800円	8.75
85	79	DC / SLG+RPG	スーパーロボット大戦α for Dreamcast ●バンプレスト●2001年8月30日発売●7,800円＜DC版121位＞	8.7426
86	78	DC / ADV	カナリア～この想いを歌に乗せて～ ●NECインターチャネル●2001年8月23日発売●6,800円＜DC版129位＞	8.7412
87	80	DC / ADV	火焔聖母～The Virgin on Megiddo～ ●広美●2001年8月2日発売●6,800円＜DC版123位＞	8.7333
88	66	GBA / ACT	ギルティギア ゼクス アドバンスエディション ●サミー●2002年1月25日発売●5,800円	8.7272
89	76	DC / ACT	餓狼 MARK OF THE WOLVES ●ブレイモア●2001年9月27日発売●5,800円＜DC版128位＞	8.7234
90	84	PS2 / SPT	実況パワフルプロ野球8 決定版 ●コナミ●2001年12月20日発売●6,800円	8.7142
91	83	PS / RPG	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち ●エニックス●2001年11月22日発売●6,800円	8.6914
92	81	DC / ACT	ギルティギア ゼクス ●サミー●2000年12月14日発売●5,800円＜DC版133位＞	8.6774
93	85	PS2 / A・ADV	零～zero～ ●テクモ●2001年12月13日発売●6,800円	8.6

◎新着本命馬紹介2 Xboxとゲームキューブの新作2本。中堅的な評価かな？

29着 NEW SOFT Xbox デッド オア アライブ3

テクモ／2002・2・22
6,800円／ACT

読者の全投票平均点 **9.2142**
本誌レビュー評点 **8.33**

映像の美しさは必見！　キャラクターはもちろん、背景にいたるまで圧倒的なグラフィックを見せてくれる。前作「DOA2HC」と比べると、「HC」の映像を見ているのがつらくなるほど。ステージも既存格闘ゲームの数倍もの広大さがあるのに、ロード時間も短く快適だ。前作でソレっぽく見えなかった水たまりも、今回はキャラクターが映り込み、その姿が波紋によって変形するところまで再現されているのに驚いた。髪の揺れやスカートなど、材質の重みによる動き方の違いまでハッキリわかるのもすごい。シリーズ通しての気持ちのよいウソの表現は健在。キャラクターの吹き飛びや、落下は、特に迫力満点。モーションも柔らかく人形臭さが少なく、見ているだけでも心地よい。システムでは、壁のバウンドでクリティカル状態が続くので壁際の攻防の緊迫感がかなり増した。今回、フリーステップが楽に使えるので、場所取りやサバイバルのアイテム取りが楽になっている。ストーリーモードは「ストーリー」といえるほどのモノではないのは今回も同じだが、キャラクターごとにエンディングムービーが用意されている。ウォッチモードはただ映しているのではなく、激しいカメラワークで動きまわり、特定の技が決まったときにはスローになったりとデモを見ているような楽しさがある。コスチュームは、追加ディスクなどで増やしていただけたりするとかなりうれしい。（東京都／Dr.ひろい）カウンターダメージが減ったのはいいけど、ハイカウンターの大ダメージは残していてほしかった。ホールドも完全三択は残念。ごほうび感が薄れた感じがする。（東京都・八橋星彦・29歳）

33着 NEW SOFT GC 動物番長

任天堂／2002・2・21
6,800円ACT

読者の全投票平均点 **9.1818**
本誌レビュー評点 **7.4**

これは、今までにない「狩り」のゲームです。狩ってヘンタイしてメスにアピールしてコウビして……じつにみごとに弱肉強食な自然世界が再現されてます。かわいらしい（?）見た目とは違って、登場するドーブツにもいろいろと種類があったり、意外に深くエグい内容だったりするのに、任天堂らしくわかりやすく楽しいプレイができるようになっています。クリアしたあとも、まだまだ楽しめそうな感じがイイな。（東京都・佐久間伸一・23歳）「カクカク～カクカク～」って感じのキャラクターや世界ばかりが目立つが、見た目とは裏腹に意外とやり応えのある硬派な狩りゲーム。やり込みタイプのゲームなので人を選ぶ感じもするが、アクション好きでやり込みタイプが好きなら間違いなくおすすめできる。（宮崎県・nya・30歳）

○新着対抗馬紹介 こちらも売れてるPS2の最新話題作2本。評価はあと一歩？

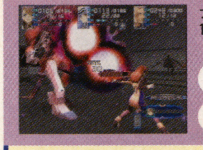
59着 NEW SOFT PS2 三國志戦記

コーエー／2002・2・14
6,800円／SLG

読者の全投票平均点 **9.0**
本誌レビュー評点 **9.0**

まさに「タクティカルシミュレーション」そのもの。内政をスリム化し戦闘に特化した作りは、個人的には気に入っている。特に、その独特の戦闘システム「戦法連鎖」は、詰め将棋的な要素がありGOOD!!　いやー、これは新たなシリーズの誕生となるでしょう。（徳島県・武田一美・33歳）戦法を組み合わせて連鎖を作るという新しいシステムが、すごく楽しい。連鎖が決まり、敵をハメたときの爽快感は最高！（東京都・古川隆幸・32歳）「決戦2」を超える大迫力の合戦シーン、「真・三國無双」を上回る精密かつ美麗なポリゴンキャラクターたち。1つ作品を出すごとに確実にランクアップしていく、コーエーの技術力はすごい！（東京都・美里佳典・21歳）歴史の「if」だからっといって、蜀でやって趙雲が魏の武将として出てきた時には泣いた。趙雲には絶対、蜀で活躍してほしかったのに……。でも、史実では魏の武将のはずのキャラクターが蜀で仲間になったりもするから、こういったアンバランスなところが結構楽しめたりするのも事実。でも、国を代表するような武将が他の国にいるのはどうしても納得できない。（栃木県・バルルルン兄弟・21歳）

72着 NEW SOFT PS2 ゼノサーガ エピソードI 力への意志（通常版／限定版）



ナムコ／2002・2・28／7,800円
12,800円／RPG

読者の全投票平均点 **8.875**
本誌レビュー評点 **8.2**

登場人物や世界観、舞台などは、これでもかというほどに作り込まれていて、そのため長いムービーにも物語にも素直にグイグイと引き込まれていく。特に、要所要所に入れられたリアルなムービーと自分でプレイする部分の、場面転換は絶妙だと思う。戦闘やキャラクター成長の基本システムは複雑で、最初はかなり戸惑うが慣れれば楽しみを見い出せる。完成度の高いミニゲームが豊富なのも、飽きさせないみごとな工夫だと思う。（東京都・降幡洋人・16歳）難解なシナリオ、複雑な成長システム、長～いロード時間（HDD未使用）、クリア後も解けない数々の謎と、かなりクセが強くとっつきが悪い。が、いろいろと文句を言いつつも、システムをしっかり理解したころになると、もう1回、頭からプレイしたいと思わせる魅力がある。シナリオが全然終わっていないので、なんとかPS2で完結してほしい。（埼玉県・深井潤・23歳）キャラクターに魅力を感じて購入。期待していたとおり、デモシーンが多くて長い。ただ、（デモがあまりに）長すぎて、いい加減コントローラを（早く）使いたくなったところもあったけど。（福井県・柳川信二・19歳）ストーリーが非常に濃く複雑なので、物語の続きを次作に持ち越したのもわかるけど、あんまり発売が遅いと、内容を忘れてしまう可能性がある。あとディスクの読みとり時間“激長”。（和歌山県・小杉裕介）「場」を考えながら戦う戦闘は面白いし、ポイントを振り分けてキャラクターを成長させるのも楽しい。ストーリーにわかりづらい部分はあるが、謎めいていて先が気になる展開がいい。期待どおりの作品でした。（鹿児島県・西村江平・23歳）

「たいちょう！　そういえばセガのイベント『ゲームジャム２』には、わが『ドリマガ』も出展。物販ブースも、実は熱いことになってるようですよねぇ」「うむ。セガ専門誌時代を振り返る小冊子に伝説の雑誌『Beep』のマスウパッドもついて、かなり泣かせる内容。なんと幻の'94年・第６回メガドライブアカデミー賞のネット応募による結果の発表なども掲載！」「いやぁ～、見ましたよ、あの内容。メガドラも今のDCのように最後はいろいろといいタイトルが出てましたからねぇ」「物販会場では、２日間会場限定の『ドリマガ』特製テレカも用意。絵柄は来週公開か!?」「これはまたスゴイ豪華なセレクション！　見逃せないスよ、僕も」「詳しくは次号のなぜなに探検隊での」「ゲ。僕らの仕事じゃないスか」「そーよ（笑）」「う～……」

●新着単穴馬紹介

最近出た気になるタイトルを一挙にチェック！ さてどう？

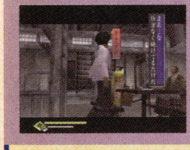
120着 NEW SOFT GBA ブレス オブ ファイアII －使命の子－

カプコン／2001・12・21
4,800円／RPG

読者の全投票平均点 8.1578
本誌レビュー評点 ——

ひと昔前のゲームとはいえ、隠し要素がたくさんあったり、共同体でいろんなタイプの街が作れたりと、1回では遊びきれないし極められない作りになっている。今でも、十分通じる内容だと思う。だが、1回見逃すと手に入らないアイテムがあったりするのまで昔のままなのは、キツかった……。通信交換で手に入れることもできるのだが、かんじんの相手がいなければどうしようもない。（栃木県・バルルルン兄弟・21歳）

130着 NEW SOFT PS2 侍～SAMURAI～



スパイク／2002・2・7
6,800円／ACT+ADV

読者の全投票平均点 7.923
本誌レビュー評点 ——

自分の選択で、物語が変化するシステムは面白いが、強くなるまではザコ相手の戦闘でも手間取るので（なかなか倒せない）飽きてしまう。同メーカーの「天誅」の様な戦闘を思って購入したので残念。（福島県・小宅一平・29歳）アイデアや基本的なシステムは悪くないのだが、いかんせん未完成すぎる。これ、体験版だよね？って感じ。選択しだいでストーリーだけでなく、キャラクターの善悪が変わるシステムなんて、とても面白いのに。刀や技の種類も多いし、任意のアイテムを次のプレイに持ち越すことができたりと、繰り返しプレイのための工夫もある。（東京都・十月十日・23歳）素直に楽しめるゲームです。ただ、バグが多めなのがちょっとつらい。あのセーブシステムだから、余計につらく感じる。（大阪府・風也・22歳）

134着 NEW SOFT GBA 遊戯王デュエルモンスターズ6 エキスパート2

コナミ／2001・12・20
5,800円／ETC

読者の全投票平均点 7.7142
本誌レビュー評点 ——

前作ではOCG完全再現という話だったのにルールにズレがあり、残念に思っていた。今作で直ったかと思ったら、今度は違うカードでルールにズレを起こすという内容が……。元の素材は素晴らしいのだから、いい加減、次回作では完全再現を希望する。（長野県・現在箱根マラソンに熱中・25歳）

135着 NEW SOFT PS2 プロ野球JAPAN 2001

コナミ／2001・11・8
6,980円／SPT

読者の全投票平均点 7.6666
本誌レビュー評点 ——

「やきゅつく」よりも難しいというのが第一印象。しかし、それゆえに1点与えたい。1勝に対する喜びが大きかったから。大量失点と連敗の繰り返しだったけれど、チームへの愛情は深まるばかり。久々に、プレイ中に喜怒哀楽のすべてを持つことができたゲームだった。（千葉県・今井尚徳・22歳）

144着 NEW SOFT PS チョコレート♪キッス

デジキューブ／2002・2・14
3,800円／ADV

読者の全投票平均点 6.1666
本誌レビュー評点 ——

オーソドックスなギャルゲー。作中の大部分を占める日常劇は、ローテンポで中だるみすることも。でも、キャラクターの心情の掘り下げは非常にうまく描かれており好印象。淡い色調で描かれたデザインも、実写調の背景との温度差はあるものの情緒豊かな作品のイメージに合っていると思う。特筆すべき大きな特長こそ少ないものの、3,800円でこのボリュームなら間違いなく買いだと思います。（愛知県・久野利文・25歳）

★次回出走予定馬紹介

次回あたりにランクインする話題作。先行でコメントチェック！

?着 NEW SOFT PS2 鬼武者2

カプコン／2002・3・7
6,800円／ACT

読者の全投票平均点 ？
本誌レビュー評点 9.2

続編として無難すぎるデキ。シナリオもボリュームアップしてるし、グラフィックレベルも向上している。しかし、それ以上に大きな変化に乏しく、どれも付け加えた程度の追加要素でしかない。前作である程度完成されたゲームなので安心して遊べはしたが、新鮮味に欠ける感じがした。後半の、鬼のような敵の強さにも閉口。次回作では、納得のいくものに仕上げてから出してほしい。（東京都・橋本和美・32歳）「1」よりストーリーも長く、グラフィックすごいきれいでした。斬るのもソーカイ。（徳島県・田上さおり）

?着 NEW SOFT PS2 サカつく2002 Jリーグプロサッカークラブをつくろう！

セガ／2002・3・7
6,800円／SLG

読者の全投票平均点 ？
本誌レビュー評点 9.2

やっぱり、サッカーゲームそのものでなく、サッカーチームを運営するってところが楽しい。初めのうちこそ何をどうすればいいのかわからず、かなり右往左往しちゃうものの、プレイを先に進めるたびに少しずつ慣れてゆき、いつの間にかハマってしまっている自分がいる（笑）。そこら辺の絶妙なバランスも素晴らしい。また、このゲームのおかげで現実のほうでのサッカー観戦も、今までとは違った視点で楽しむことができそうだ。（東京都・五十嵐淳・23歳）1年目でJ2を優勝できるのが◎。（千葉県・武田和幸）

全ハードオッズ表C

順位	前回	機種／ジャンル	ソフト名／データ	全投票平均点
94	86	PS2 / A•ADV	Z.O.E（通常版／プレミアムパッケージ版） ●コナミ●2001年3月1日発売●オープン価格／13,800円	8.5806
95	82	PS2 / TAB	桃太郎電鉄X～九州編もあるばい～ ●ハドソン●2001年12月13日発売●6,800円	8.5714
96	87	NGP / ETC	SNK VS.CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION ●SNK●2001年9月13日発売●4,500円	8.5714
97	92	DC / RPG	D+VINE[LUV]（ディヴァインラヴ） ●プリンセスソフト●2001年10月25日発売●6,800円＜DC版161位＞	8.5632
98	90	PS / S•RPG	スーパーロボット大戦α外伝（通常版／初回限定版） ●バンプレスト●2001年3月29日発売●6,980／9,800円	8.5405
99	91	PS2 / RAC	グランツーリスモ3 A-spec（MEGA HITS! シリーズ版あり） ●SCEJ●2001年4月28日発売●6,800円／4,200円（MEGA HITS!版）	8.4833
100	93	DC / ADV	21－Two One－ ●プリンセスソフト（オークス）●2001年12月27日発売●6,800円＜DC版179位＞	8.4821
101	94	PS / S•RPG	ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 ●エンターブレイン●2001年5月24日発売●6,800円	8.4421
102	89	GC / RAC	ウェーブレース ブルーストーム ●任天堂●2001年9月14日発売●6,800円	8.4375
103	95	PS2 / SLG	ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079 ●バンダイ●2001年9月6日発売●6,800円	8.4186
104	97	DC / SLG	プロ野球チームをつくろう！& あそぼう！ ●セガ●2001年8月30日発売●3,800円＜DC版187位＞	8.4153
105	88	GBA / TAB	ヒカルの碁 ●コナミ●2001年10月25日発売●5,800円	8.4137
106	99	DC / SLG	ハンドレッド ソード ●セガ●2001年2月15日発売●5,800円＜DC版97位＞	8.3673
107	100	PS2 / SPT	ワールドサッカー ウイニングイレブン5 ファイナルエヴォリューション ●コナミ●2001年12月13日発売●6,800円	8.3636
108	106	PS2 / RPG	ファイナルファンタジーX ●スクウェア●2001年7月19日発売●8,800円	8.3505
109	104	PS2 / ACT	Devil May Cry ●カプコン●2001年8月23日発売●6,800円	8.3388
110	102	PS2 / SPT	みんなのGOLF3 ●SCEJ●2001年7月26日発売●4,980円	8.3333
111	103	PS / ADV	ふりむけば隣に ●プリンセスソフト●2001年4月26日発売●6,800円	8.3333
112	108	PS2 / RAC	グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO ●SCEJ●2002年1月1日発売●3,200円	8.3225
113	107	GC / A•ADV	ルイージマンション ●任天堂●2001年9月14日発売●6,800円	8.2987
114	98	WS / RPG	ロマンシング・サ・ガ ●スクウェア●2001年12月20日発売●5,200円	8.2857
115	101	PS / ADV	EVE The Fatal Attraction（通常版／初回限定版） ●ゲームビレッジ●2001年9月27日発売●6,800円／9,800円	8.2857
116	110	PS / ADV	Sister Princess（通常版／初回限定版） ●メディアワークス●2001年3月8日発売●6,800/9,800円	8.2833
117	109	PS2 / A•ADV	鬼武者（MEGA HITS! シリーズ版あり） ●カプコン●2001年1月25日発売●7,800円／3.980円（MEGA HITS!シリーズ版）	8.2352
118	105	PS2 / RPG	グローランサーII（通常版／初回限定版） ●アトラス●2001年7月26日発売●6,800／12,800円	8.2173
119	111	GBA / ACT	鉄拳アドバンス ●ナムコ●2001年12月21日発売●5,300円	8.1666
120	新	GBA / RPG	ブレスオブファイアII －使命の子－ ●カプコン●2001年12月21日発売●4,800円	8.1578
121	112	GBA / RAC	マリオカート アドバンス ●任天堂●2001年7月21日発売●4,800円	8.0746
122	113	PS2 / ACT	BRAVO MUSIC ●SCEJ●2001年10月11日発売●4,980円	8.0588
123	115	PS2 / RPG	レガイヤ デュエルサーガ ●SCEJ●2001年11月29日発売●5,800円	8.0
124	117	GBA / ACT	ミスタードリラー2 ●ナムコ●2001年3月21日発売●4,800円	8.0
125	118	PS2 / SPT	オールスター・プロレスリングII ●スクウェア●2001年11月22日発売●6,800円	8.0
126	125	GBA / ACT	ソニックアドバンス ●セガ●2001年12月20日発売●5,800円	8.0
127	116	GB / RPG	サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年12月6日発売●5,800円／6,800円	7.9687
128	120	GBA / RPG	黄金の太陽～開かれし封印～ ●任天堂●2001年8月1日発売●4,800円	7.931
129	119	WSC / RPG	ファイナルファンタジーII ●スクウェア●2001年5月3日発売●5,200円	7.923
130	新	PS2 / A•ADV	侍～SAMURAI～ ●スパイク●2002年2月7日発売●6,800円	7.923
131	114	PS2 / SHT	ヴァンパイアナイト ●ナムコ●2001年12月6日発売●6,800円	7.875
132	122	GBA / SLG	モンスターファームアドバンス ●テクモ●2001年12月7日発売●5,800円	7.75
133	123	DC / TAB	ぐるぐる温泉2 ●セガ●2001年8月9日発売●5,800円＜DC版265位＞	7.7321
134	新	GBA / ETC	遊戯王デュエルモンスターズ6 エキスパート2 ●コナミ●2001年12月20日発売●5,800円	7.7142
135	新	PS2 / SPT	プロ野球JAPAN 2001 ●コナミ●2001年11月8日発売●6,980円	7.6666
136	124	GB / RPG	スターオーシャン ブルースフィア ●エニックス●2001年6月28日発売●5,800円	7.55
137	126	PS / RPG	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ●エニックス●2000年8月26日発売●7,800円	7.5193
138	121	GBA / ACT	スーパーマリオアドバンス2 ●任天堂●2001年12月14日発売●4,800円	7.5
139	127	PS2 / ETC	トロと休日 ●SCEJ●2001年11月29日発売●5,800円	7.4285
140	128	PS2 / SHT	ガンサバイバー2 バイオハザード コード:ベロニカ（通常版／ガンコン2同梱版） ●カプコン●2001年11月8日発売●6,800円／9,800円	7.1
141	129	WSC / A•RPG	スターハーツ ～星と大地の使者～ ●バンダイ●2001年9月27日発売●4,980円	6.7333
142	130	PS2 / ETC	パラッパラッパー2 ●SCEJ●2001年8月30日発売●4,980円	6.5833
143	132	DC / ADV	センチメンタルグラフティ2 ●NECインターチャネル●2000年7月27日発売●6,800円＜DC版343位＞	6.3333
144	新	PS / ADV	チョコレート♪キッス ●デジキューブ●2002年2月14日発売●3,800円	6.1666
145	133	PS2 / ACT	バウンサー ●スクウェア●2000年12月23日発売●6,800円	6.05
146	131	PS / RPG	アイシア（通常版／初回限定版／20000個限定デラックスパック版） ●アトラス●2001年2月22日発売●7,800円／12,800円	5.9615

期間限定！ ドリームキャストだけの累計ランキングは次のページから！

ドリマガ 読者レース for ドリームキャスト 期間限定 第131レース (Since 1998)

ドリマガ 読者レース PART2 for ドリームキャスト 期間限定

RACE.131
(Since 1998.12.18)

3年分の累計データは当面継続！

全ドリームキャストソフト 読者ランキング

Dreamcast

DCソフトは最後まで見届けます！

DC製造中止から1年。最後のフィナーレに向けて、DCソフトを最後までフォロー！　業界唯一にして珠玉の3年分の累計データは継続集計中だ！　全ハード読者レースとは一部でオッズが違うから要注意。「サクラ4」発売で稼働率再燃!?

DC限定読者レースの見方

1998年以来、継続的に読者のみなさんからの投票を募ってきた「ドリームキャスト読者レース」。3年以上にわたるみなさんからの投票は、1票1票のすべてがここのオッズ表に累積されてきており、このドリームキャスト版読者レースも、当面の間は継続いたします。引き続きみなさんからの投票をお待ちしています。もちろん、全ハード読者レースの投票も9月から開始しましたので、それ以前に発売されたソフトのオッズは、全ハード読者レースのものと平均点数は違う場合があります。参考にされる際に、ご注意ください。各ゲームの全投票平均点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために、10票以上の投票が集まった時点としています。みなさんの投票しだいで、オッズはリアルタイムに変化しますので、今後もふるって参加ください。

DCソフトの名作はコレ！

全ハード読者レースにもある名作の称号。DC版は累積データの関係上、認定獲得回数に違いがあります。ご了承ください。

9点以上のオッズを10回以上連続で獲得した作品は「読者本命」作品として認定します。

読者◎本命 9点10回以上

「読者本命」に認定後、さらに継続して連続50回以上9点以上を獲得し続けた作品は、不朽の名作「名誉名馬」として認定し、トロフィーの授与をいたします。

名誉名馬

全DCソフトオッズ表A

3月8日現在発売済みドリームキャスト対応ソフト総本数419本

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
1	2	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年3月22日発売●7,800円/9,800円（3枚組、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11～）	ADV	9.5636
2	3	ソウルキャリバー ●ナムコ●'99年8月5日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、つりコン、ポップンコントローラ、ハンドル、キーボード、通信対応）●VM使用ブロック数（12～）	ACT	9.5323
3	18	スペースチャンネル5 Part2（通常版／初回限定版） ●セガ●2002年2月14日発売●5,800円/9,000円（D-DIRECT専売のみ）（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（5）	ETC	9.5102
4	4	久遠の絆 再臨詔 ●フォグ●2000年5月18日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（30）	ADV	9.4897
5	1	不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参！ ●セガ●2002年2月7日発売●6,800円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（44）	RPG	9.468
6	5	デ・ラ・ジェットセットラジオ ●セガ●2001年1月1日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）／4,800円（一般店頭販売分）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	9.466
7	9	ファンタシースターオンラインVer.2 ●セガ●2001年6月7日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応）●VM使用ブロック数（45～）	RPG	9.4131
8	12	パワースマッシュ2 ●セガ●2001年11月15日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、スティック対応）●VM使用ブロック数（4）	SPT	9.4074
9	7	RECORD OF LODOSS WAR ロードス島戦記 邪神降臨 ●角川書店●2000年6月29日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（61～）	RPG	9.4021
10	8	Kanon ●NECインターチャネル●2000年9月14日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4～）	ADV	9.4016
11	11	AIR ●NECインターチャネル●2001年9月20日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4～）	ADV	9.3872
12	6	カルドセプト セカンド ●メディアファクトリー／大宮ソフト●2001年7月12日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（50～）	TAB	9.3768
13	10	ポップンミュージック4 アペンドディスク ●コナミ●2000年10月12日発売●オープン価格（VM、ぷるぷるぱっく、スティック、ポップンコントローラ対応）●VM使用ブロック数（7～）	SLG	9.3686
14	14	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 for Matching Service ●カプコン●2001年2月15日発売●3,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（37～）	ACT	9.3461
15	15	クレイジータクシー ●セガ●2000年1月27日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（23）	RAC	9.3456
16	16	BIOHAZARD CODE:Veronica ●カプコン●2000年2月3日発売●6,800円（2枚組、VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11～）	A•ADV	9.3449
17	17	ファンタシースターオンライン ●セガ●2000年12月21日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応）●VM使用ブロック数（45）	RPG	9.3437
18	13	エターナル アルカディア ●セガ●2000年10月5日発売●6,800円（2枚組、VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）、9,800円（LIMITED BOX）、1,000円（@barai版）●VM使用ブロック数（27～）	RPG	9.3429
19	27	Never7～the end of infinity～ ●キッド●2000年12月21日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（20）	ADV	9.2991
20	21	Memories Off 2nd（通常版／初回限定版） ●キッド●2001年9月27日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（28～）	ADV	9.2852
21	19	ゴルフしようよ2 新たなる挑戦 ●ソフトマックス●2001年1月25日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（29～）	SPT	9.2831
22	20	エアロダンシングF 轟つばさの初飛行 ●CRI●2000年11月16日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、アスキー・ミッション・スティック、キーボード対応）●VM使用ブロック数（9～）	SLG	9.28
23	22	ゴルフしようよ ●ボトムアップ（現販売ソフトマックス）●'99年12月9日発売●3,980円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（12）	SPT	9.2573
24	24	ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編 ●ソフトマックス●2000年8月3日発売●1,900円（ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（12～）	SPT	9.25
25	28	アドバンスド大戦略 2001 ●セガ●2001年4月26日発売●7,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（194～）	SLG	9.25
26	25	戦国TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre ●NECホームエレクトロニクス●'99年12月23日発売●4,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（2～150）	ETC	9.248
27	26	ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ） ●NECホームエレクトロニクス●'99年9月23日発売●5,800円（VGA、アーケードスティック、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（7）	SLG	9.2389
28	30	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（ソフト単品／キーボード同梱版） ●セガ●2000年3月30日発売●4,800円／8,800円（キーボード同梱版）（VGA対応、キーボード必須）●VM使用ブロック数（22）	ETC	9.2306
29	29	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ ●セガ●'99年9月30日発売●6,800円（VGA、VM、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（132～）	SLG	9.2292
30	23	ジャイアントグラム2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～ ●セガ●2000年8月10日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、スティック対応）●VM使用ブロック数（14～）	SPT	9.2228
31	32	ポップンミュージック2 ●コナミ●'99年9月14日発売●4,800円（VM、ぷるぷるぱっく、スティック、ポップンコントローラ対応）●VM使用ブロック数（6～）	SLG	9.221
32	33	こみっくパーティー（通常版／限定版） ●アクアプラス●2001年8月9日発売●6,800円/7,800円（2枚組、VGA対応）●VM使用ブロック数（10～）	ADV+SLG	9.2126
33	35	セガガガ ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円/9,800円（限定版）●VM使用ブロック数（15～）	SLG	9.2096
34	34	青の6号 歳月不待人－TIME AND TIDE－ ●セガ●2000年12月7日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（41～）	ADV	9.2092
35	36	トレジャーストライク ●キッド●2000年2月17日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（24）	ACT	9.2015
36	37	北へ。White Illumination PURE SONG and PICTURES ●メディアファクトリー●'99年6月25日発売●3,200円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	9.1904
37	39	COOL COOL TOON ●プレイモア●2000年8月10日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	9.1797
38	40	グランディアII（通常版／初回限定版） ●ゲームアーツ●2000年8月3日発売●6,800円/7,800円（初回限定版）●VM使用ブロック数（9～）	RPG	9.1728
39	41	セガラリー2 ●セガ●'99年1月28日発売●5,800円●（VGA、通信、ハンドル、キーボード対応）●VM使用ブロック数（81）	RAC	9.1717
40	42	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～ ●バンダイ●2000年6月29日発売●6,800円（2枚組、VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（100～）	SLG	9.1712
41	43	パワースマッシュ ●セガ●2000年11月23日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（2～）	SPT	9.162
42	44	バイオハザード2 Value Plus ●カプコン●'99年12月22日発売●4,800円（3枚組、VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（8）	A•ADV	9.162
43	73	MISSING PARTS ～the TANTEI stories～ ●フォグ●2002年1月17日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（30）	ADV	9.1551
44	45	まぼろし月夜 ●シムス●'99年9月23日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（20）	ADV	9.1506
45	47	SONIC ADVENTURE（ソニックアドベンチャー） ●セガ●'98年12月23日発売●5,800円（VGA、通信、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（10）	ACT	9.1492
46	46	トリコロールクライシス ●ビクターインタラクティブソフトウエア●2000年11月9日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（16～）	RPG	9.1435
47	51	Close to～祈りの丘～ ●キッド●2001年4月19日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（16）	ADV	9.1413
48	48	シェンムーII ●セガ●2001年9月6日発売●7,800円（VGA対応、4枚組、初回限定版6枚組）●VM使用ブロック数（22～）	FREE	9.1392
49	49	発売一周年「東京バス案内（ガイド）」～美人バスガイド添乗パック～ ●フォーティファイブ●2000年12月21日発売●5,800円（2枚組、VGA、VM、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（3～）	SLG	9.1363
50	50	ギガウイング2 ●カプコン●2001年1月18日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（19～）	SHT	9.1343
51	38	てんたま 1st Sunny Side ●キッド●2001年10月25日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（23～）	ADV	9.1284

●新着対抗馬紹介　ギャル系の新作が3本、DCはまだまだ元気ですっ！

DC版 126着 NEW SOFT みずいろ（通常版／初回限定版）

NECインターチャネル／2002・3・7／6,800円/7,900円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）／ADV

読者の全投票平均点 8.75
本誌レビュー評点 8.0

「みずいろ」のテーマは“普通”でほのぼのとした純愛ということだが、これがDCに移植されてもまったく損なわれていなかったのはよかった。さらにシステム面、追加シナリオ、新キャラクターなどの数々の新要素も加えられていてPC版「みずいろ」に一歩も退けをとらない作品に仕上がっていると思います。またDC版の利点として、PC版ではPCのスペックの差で処理が重くなる場合があるので、どうしてもできなかったというムービーシーンが、オープニングなどに盛り込まれていたのはうれしかったです。（東京都・福原昭彦・20歳）キャラクターのデザインや設定、ストーリー展開から背景、BGMに至るまで、忠実にギャルゲーのお約束をなぞっている「お約束のどこが悪い」と開き直ったような作品。でも、決して寄せ集めという印象はなく、特にキャラクターの心理描写や展開される会話などが非常にしっかりと描かれているので、プレイヤーに訴求する魅力は十分に備えていると思います。ギャルゲーに慣れている方なら先の展開が見えてしまう部分も多いのですが、ツボをきっちりと押えてあるので、目が離せないような魅力があります。ギャルゲー好きのスタッフがギャルゲーファンに送る「正真正銘のギャルゲー」といったところでしょうか（笑）。システムが扱いやすく、ロード時間などが短い点も好印象です。（愛知県・アイアン・35歳）

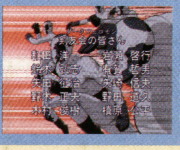
DC版 178着 NEW SOFT ミルキィ・シーズン

キッド／2002・2・28／6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）／ADV

読者の全投票平均点 8.5
本誌レビュー評点 6.0

システム面は「メモリーズオフ 2nd」のそれを継承しているため、かなり円滑にプレイできるし、お約束のダウンロードファイルも量が増えていて、役立つものばかりだ。で、気になるストーリーだが、正直な話、良いとも悪いとも言えない。でも個人的に、キッド作品は好感が持てるものが多いと思うので、ファンには飽きのこない仕上がりになっているはずだ！（宮城県・森園隆仁・19歳）どのキャラクターも主人公を慕っているという前提があるため、せっかくヒロインの年齢層が幅広いのに、特徴が同じように感じられてしまうのが残念。（東京都・降幡洋人・16歳）キッド作品のシステムは、出れば出るほど使いやすくなっています。もちろん今回も良好。また、昨年の「メモリーズオフ 2nd」でもそうだったのですが、PS版とDC版とでは、比べてみるとDC版のほうがほとんどの面で優れているので、DCを持っている人は、ぜひ、こちらを。（岡山県・ドクターダイジョーB・15歳）

DC版 199着 NEW SOFT ウィークネスヒーロー トラウマンDC



フォーティファイブ／2002・2・28／6,800円（2枚、VGA対応）／SLG

読者の全投票平均点 8.3414
本誌レビュー評点 6.66

プロローグが少し長く感じられたが、そのほかの欠点は目立ちもせず、また、あっても気になることなく楽しめた。会話やキャラクター、戦闘シーンなどの完成度も高いのが、このゲームの魅力です。（静岡県・平野晋也・15歳）演出やシナリオ、キャラクター性など、一昔前の特撮ヒーロー物が好きな方なら楽しめる要素が多いです。妙に専門的なアイテムに対してのうんちくもあって笑えます。そういった設定や演出はかなりひねってあって楽しいのですが、戦闘システムやゲームの展開などにイマイチ感が漂うのが残念です。しかも、プレイそのものは単調なので、プレイ以外でのこだわりに楽しみを見い出せないとつらいと思います。戦闘や情報収集にもう少しバリエーションがあれば、さらに楽しめる作品になったと思うのですが……。（愛知県・アイアン・35歳）何度も楽しみたくなる愉快な特撮パロディなのだが、1話ごとにしかセーブができないのがつらい。（東京都・湯浅浩二朗・32歳）

オッズ表DC上位寸評

「チャンネル5 Part2」3位に急伸！上位も動く!!

ドリームキャストもセガ最後の大作「サクラ大戦4」の発売を受けて、大きく稼働率も上がってきている模様。上位陣のオッズも、今回はかなりの変動が起こっているぞ。中でも、前回1位を奪取して「風来のシレン外伝 アスカ見参！」は、今回5位に後退、一方「チャンネル5 Part2」が3位に躍進。「PSO Ver.2」「パワスマ2」も上昇中だ。最近は「Kanon」をはじめ「名誉名馬」入りもラッシュ中。「トレスト」も次回受賞!?

「サクラ3」がまたもや1位に復活。「4」との決戦が実現？

※このオッズランキング表は、読者のみなさんからの投票の全累計平均点数を各ソフトごとに小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位としております。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2～3カ月経った頃のほうが、評点はより正確な数値になっていきます。ソフト購入の「参考」とする際も、注意してください。

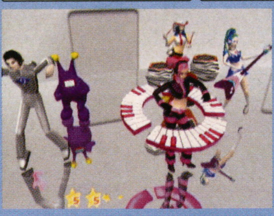
「たいっちょー!!」「むむ？　どしたよ？　ハチよ」「そういえば、『ゲームジャム2』で発表するという『第3回ドリマガグランプリ』の結果ですが、いよいよ出てきたようですねぇ」「うむ。むっちゃ、多数のご応募。本当にありがとうございます、じゃの。結果がまたこれ、スゴイことに……」「へ？　なんすか、なんすか？　気になるじゃないですか」「うむ。そのへんの発表は、『ゲームジャム2』のステージで先行発表。乞うご期待じゃな」「こりゃあ～、みんなも見に行くしかないすね」「ドリームキャスト最高傑作は果たしてどのタイトルに？」「すべては会場で！」「うむ」

ドリームキャストソフトこれを買えばハズレなし!?

ドリームキャスト めざせ9点50週! Vol.89 名誉名馬を狙え!

スペースチャンネル5 Part2

推定販売総数 DC版1万1699本/PS2版4万2570本
VM使用ブロック数 5ブロック
対応等 ぷるぷるぱっく



●セガ
●2002年2月14日発売
●5,800円/9,000円
(初回限定版、D-DIRECT専売のみ)
●ETC(ミュージカルアクションアドベンチャー)
●1〜2人

読者の全投票平均点 9.5102
本誌レビュー評点 8.8

'99年のDC版の発売以来、約3年の月日を経て復活した、スペースリポーターうららとゆかいな仲間たち。今回はダンスバトルに加え、歌や楽器の要素が追加され、よりハッピーに楽しめるようになった。DC/PS2同時発売。

モアハッピー!モアクレイジー!ミュージカル!

'99年にDCで発売され、各方面に話題を振りまいた「スペースチャンネル5」の正統なる続編。今度の敵はパージ率いる「踊り団」。敵のお手本に合わせて、こちらがその通りにキー入力して返すというゲームシステムはそのままに、歌ってバトルや、楽器バトルなどの新しい要素も追加され、バカ楽しいミュージカル路線に磨きがかかった。2人協力プレイや、ウラランスモード、隠し入力など、クリア後のアフター要素も満載だ。

マイケル(本人)は今回も登場。チャンネル5局長となって盛り上げてくれる。

メーカーさんからひとこと

変なフレーズ口走り中毒や、メキシカンフライヤー口ずさみ中毒、イショウベヤコンプリート中毒、ナカマズカン中毒、マイケルダンスを思わずマネしてしまう中毒、タイコがスキスキ中毒や、鈴木田中中毒などさまざまな中毒者を生み出している問題作。(UGA/ヤマザキ)

Written by TETSU

てっきりこの「チャンネル5パート2」がDC最後の購入ソフトになるかと思ったら、「連ジ」やら「NBA2K2」やらで延命が決定。あと少しガンバってね、我が愛しのシーマンDCちゃん。

UGAスタッフの素晴らしい心意気に感謝

楽しさなんて、理屈じゃない。そんな言葉がピッタリな「スペースチャンネル5パート2」です。音楽ゲームとしてどうの、システムがこうの……なんてことを語るのもバカらしくなってしまうほど、面白くて、ハッピーで、素晴らしいんです、この作品は。ま、この場所で語らずというのもちょっとアレなんで、イチオシのポイントを2つばかりピックアップしてみました。

まずは背景がフルポリゴンになったこと。前作ではムービーだったそれが、ポリゴンになるだけでこんなに変わるものかと、本当に痛感させられました。これでもか! それでもか! あれでもだ! とばかりにぎゅんぎゅん変わるカメラワークは、ツボに入りっぱなしです。さすがわかってますネ、開発スタッフのみなさん。

そしてもう一つ、演出とサウンドの連携プレイ。音楽ゲームとしては当たり前のことなのに、じつは同様のゲームにあまりそれを感じない「開発スタッフとサウンドチームとの密なユニゾン」は、どちらがリードするでもなく、ともにお互いを盛り上げる素晴らしき相乗効果をもたらしています。

ゲームの端から端まで、プレイしたすべての人をハッピーにさせようという、UGAスタッフの心意気には感謝感激です。

ひとつ残念なことは、PS2ではまだ初代「スペースチャンネル5」が発売されていないということ。やはり初代あってこその「パート2」。できればGC版「バイオハザード」のように、21世紀の初代「チャンネル5」をリニューアルしてほしい感じですが、まあ、それは恐ろしいほどのゼイタクってなもんで。そうなるとやっぱり本命は初代から続くDC版、ですかね!? ちなみにどこかで囁かれていたPS2版が1イントというお話は、無根の事実ですのでご安心を。

それにしても初代のDCでの発売当時、「PS2で出せばもっと……」みたいなことを言われたものですが、フタを開けてみたらそれもままならなかったようで、残念無念です。見る限りでは、プロモーション展開や前評判が悪かったとも思えないんですが……。これほどの傑作が花開かないなんて、なんとも不思議な時代ですね。ま、そんな事実はこのゲームを遊ぶときはサッパリと忘れてください。とりあえず、いつものセリフでシメておこうと思います!

「チャンネルは、そのまま!」

スペースチャンネル5パート2 耳より情報

キー入力の幅が少し広くなり、「チュー」「ヘイ」の区分けもされて、前作よりもかなり遊びやすくなった本作ですが、どうしてもクリアできないという人は、ウワサの「銀河一モード」をお試しあれ。また、さらに深いところで楽しみたい人は、4月発売のサントラがオススメ。ともに詳細はP9のトピックスへGO!

「ODEN」のヒミツは、サントラにあり。前作も必聴!ということで。

読者コメント

繰り返し遊ぶほど、気に入っています。ノリ、テンションが前作をはるかに超えているのが理由。バカゲーだが、こだわりが感じられます。(大阪府・PIECE・32歳)とにかく、あらゆる要素がパワーアップしている! イショウベヤや100問ウララダンスといった新しい要素はやり込み度満載で、ついついコンプリートを目指してがんばってしまうし、歌や楽器演奏、ボタンの改善でプレイが単調にならない工夫がされているのもイイ。これぞ、続編の鑑!(静岡県・北村六久・23歳)ウララのイショウベヤやウララダンスなど新しい要素が増え、歌や楽器バトルでさらにゴージャスになったのがうれしい。特にイショウベヤがいい感じ。しかし、パインスーツなどでは、せめて踊っているときの声も変わればもっと良かった。それから、DC版で声と音楽の調節ができないのも不満。セリフが聴きとりにくい。DC版をえこひいきしたってバチは当たらないと思うのだが……。(大阪府・EIKI)ガッカリしてトボトボ歩くマイケル・ジャクソンが見られるのは、このゲームだけ!(東京都・美里佳典・21歳)

全DCソフトオッズ表B

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	全投票平均点
52	55	エアロダンシングi ●CRI●2001年2月15日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ケーブル、アスキー・ミッションスティック対応)●VM使用ブロック数(14〜)	SLG	9.1272
53	53	あつまれ!ぐるぐる温泉 ●セガ●'99年9月23日発売●4,800円(VGA、VM、通信、キーボード、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(62)	TAB	9.1209
54	54	リボルト ●アクレイムジャパン/タイトー●2000年7月13日発売●3,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(36〜)	RAC	9.1208
55	56	ナップルテール Arsia in Daydream ●セガ●2000年10月19日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(10〜)	ACT	9.113
56	57	CAPCOM VS.SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 ●カプコン●2001年9月13日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック、キーボード、ネオポケ対応)●VM使用ブロック数(12〜)	ACT	9.1123
57	52	サンバDEアミーゴ Ver.2000 ●セガ●2000年12月14日発売●5,800円(VGA、マラカス対応)●VM使用ブロック数(17)	ETC	9.112
58	61	ゼロガンナー2 ●彩京●2001年9月6日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(7〜)	SHT	9.0909
59	60	ROOMMANIA#203 ●セガ●2000年1月27日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(15〜)	SLG	9.0833
60	59	ソニックアドベンチャー2 ●セガ●2001年6月23日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(4〜)	ACT	9.0769
61	62	SONIC ADVENTURE International(ソニックアドベンチャー・インターナショナル) ●セガ●'99年10月14日発売●5,800円(VGA、VM、振動、通信対応)●VM使用ブロック数(10〜)	ACT	9.0758
62	63	サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜(通常版/初回限定版/メモリアルパック版) ●セガ●2000年9月21日発売●5,800円、7,800円(初回限定版)/3,800円(メモリアルパック版)●VM使用ブロック数(12〜)	ADV	9.0707
63	64	エアロダンシングF ●CRI●2000年2月24日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、ケーブル、アスキー・ミッションスティック対応)●VM使用ブロック数(8〜)	SLG	9.07
64	58	デスピリア ●アトラス●2000年9月21日発売●6,800円●VM使用ブロック数(8)	RPG	9.0602
65	66	F355チャレンジ ●セガ●2000年8月3日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、ハンドル、対戦ケーブル対応)●VM使用ブロック数(22〜)	RAC	9.0572
66	67	WWF ROYAL RUMBLE ●ユークス●2001年4月26日発売●3,800円(VGA、スティック対応)●VM使用ブロック数(3〜)	ACT	9.0526
67	68	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2〈ソフト単品/ガンセット〉 ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円/7,800円〈ガン同梱〉(VGA、銃、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(7)	SHT	9.0406
68	69	エルドラドゲート(3巻) ●カプコン●2001年2月2日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16)	RPG	9.0377
69	74	マーズマトリックス ●カプコン●2000年11月9日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(7)	SHT	9.0344
70	65	BIOHAZARD CODE:Veronica 完全版 ●カプコン●2001年3月22日発売●5,800円(VGA、2枚組、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(11〜)	A・ADV	9.0338
71	71	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ●セガ●'99年12月9日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ケーブル、ツインスティック対応)●VM使用ブロック数(4〜)	ACT	9.0322
72	70	ポップンミュージック ●コナミ●'99年2月25日発売●4,800円(ポップンコントローラ、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9〜)	SLG	9.0295
73	72	NBA 2K ●セガ●2000年3月23日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(198〜)	SPT	9.0273
74	75	ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜 ●セガ●'99年6月24日発売●5,800円(VGA、VM、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(11〜)	SPT	9.0205
75	31	サクラ大戦オンライン〜帝都の長い日々〜 〜巴里の優雅な日々〜(通常版/初回限定版) ●セガ●2001年12月20日発売●5,800円/8,800円(2枚組、通信、キーボード対応、ビジュアルメモリ必須)●VM使用ブロック数(34〜)	ETC	9.0168
76	76	NFL 2K1 ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(150)	SPT	9
77	92	スペースチャンネル5(ドリコレあり) ●セガ●'99年12月16日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(5〜)	ETC	8.9837
78	77	デッド オア アライブ2 ●テクモ●2000年9月28日発売●6,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(8〜26)	ACT	8.9826
79	78	プロ野球チームであそぼうネット! ●セガ●2000年8月10日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(5〜)	SPT	8.9638
80	79	NFL 2K(ドリコレあり) ●セガ●2000年1月20日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(191)	SPT	8.9633
81	80	北へ。White Illumination ●ハドソン●'99年3月18日発売●5,800円●VM使用ブロック数(20)	ADV	8.9512
82	97	夢のつばさ Fate of Heart ●キッド●2001年7月26日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(27〜)	ADV	8.9494
83	81	フレグランステイル ●TAKUYO●2001年7月26日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(12〜)	ADV	8.9459
84	89	Rez ●セガ●2001年11月22日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(9)	SHT	8.9438
85	82	クレイジータクシー2 ●セガ●2001年5月31日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(14〜)	RAC	8.9338
86	83	ファイヤープロレスリングD ●スパイク●2001年3月1日発売●6,800円(VGA、通信、マウス対応)●VM使用ブロック数(36〜)	SPT	8.9333
87	84	突撃!てけてけ!!トイ・レンジャー ●セガ●2000年1月6日発売●4,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(14〜)	A・ADV	8.9298
88	85	エアロダンシング featuring Blue Impulse ●CRI●'99年3月4日発売●5,800円(VGA、アスキーミッションスティック、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(15)	SLG	8.9228
89	86	ベルセルク 千年帝国の鷹編 喪失花の章 ●アスキー●'99年12月16日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(6〜)	ACT	8.9222
90	87	US Shenmue ●セガ●2001年7月5日発売●3,000円(4枚組、VGA、VM、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(80〜)	FREE	8.92
91	93	プリズム・ハート ●キッド●2001年11月29日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(33〜)	SLG	8.9156
92	90	リアルサウンド〜風のリグレット〜 ●ワープ●'99年3月11日発売●4,800円(VGA、VM、通信、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(4〜)	ADV	8.9028
93	88	es(エス) ●テレビ朝日/セガ●2001年4月5日発売●6,800円(3枚組、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(10)	ADV	8.9
94	94	ジェットセットラジオ ●セガ●2000年6月29日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(4〜)	ACT	8.8932
95	95	スーパーストリートファイターⅡX for Matching Service ●カプコン●2000年12月22日発売●4,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(3〜)	ACT	8.8932
96	98	探偵紳士DASH! ●アーベル●2000年12月21日発売●6,800円(VGA、VM対応)●VM使用ブロック数(9〜)	ADV	8.8837
97	91	ハンドレッド ソード ●セガ●2001年2月15日発売●5,800円/980円(@barai版)(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応)	SLG	8.875
98	99	エアロダンシングi 次回作まで待てませ〜ん ●CRI●2001年8月23日発売●3,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、アスキーミッションスティック、通信対応)●VM使用ブロック数(15〜)	SLG	8.875
99	101	花組対戦コラムス2 ●セガ●2000年1月6日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(5〜)	PUZ	8.8639
100	105	エルドラドゲート(第7巻) ●カプコン●2001年10月10日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16)	RPG	8.8611
101	102	ゴルフしようよ 攻略パック ●ソフトマックス●2000年6月1日発売●3,980円(ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(12〜)	SPT	8.8589
102	103	サンバDEアミーゴ ●セガ●2000年4月27日発売●5,800円(VGA、通信、マラカス対応)●VM使用ブロック数(6〜)	ETC	8.8581
103	104	戦国 TURB ●NECホームエレクトロニクス●'99年1月14日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(19)	ACT+RPG	8.8574
104	100	Memories Off Complete ●キッド●2000年6月29日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(18〜)	ADV	8.8543
105	96	NBA 2K1 ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(150)	SPT	8.8518
106	107	シェンムー 一章 横須賀 ●セガ●'99年12月29日発売(※12月24日先行販売あり)●6,800円(4枚組、VGA、VM、通信対応)●VM使用ブロック数(80〜)	FREE	8.8477
107	108	チューチューロケット! ●セガ●'99年11月11日発売●2,800円/4,800円〈カラーコントローラセット〉(VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(3〜)	PUZ	8.8451
108	109	COOL BOARDERS BURRRN!(ドリコレあり) ●ウエップシステム●'99年8月26日発売●5,800円(VGA、通信、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(4〜)	SPT	8.8439
109	112	超鋼戦紀 キカイオー ●カプコン●2000年1月13日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(3〜)	ACT	8.8421
110	110	もっとプロ野球チームをつくろう! ●セガ●2000年9月28日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(158〜)	SLG	8.8372
111	111	北へ。Photo Memories ●ハドソン●'99年8月5日発売●3,800円●VM使用ブロック数(20〜)	ETC	8.8357
112	113	ゲットバス2 ●セガ●2001年8月30日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、つりコン対応)●VM使用ブロック数(19)	SLG	8.8333
113	114	ドリームスタジオ ●セガ●2000年11月9日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(6〜)	ETC	8.8269
114	117	アイドル雀士をつくっちゃおう ●ジャレコ●'99年9月23日発売●6,800円〈通常版/初回限定おまけCDつき〉●VM使用ブロック数(4)	TAB	8.8262

ドリマガ **読者レース** for ドリームキャスト 期間限定 第131レース (Since 1998)

全DCソフトオッズ表C

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
115	115	dancing blade かってに桃天使II〜Tears of Eden〜完全版 ●コナミ●'99年9月30日発売●5,800円（2枚組）●VM使用ブロック数（2〜）	ADV	8.826
116	116	マリオネットハンドラー ●マイクロネット●'99年7月29日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（31〜）	ETC	8.8235
117	118	ELEMENTAL GIMMICK GEAR ●ハドソン●'99年5月27日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（6〜）	A•RPG	8.8007
118	119	ルームメイトノベル〜佐藤由香〜 ●データム・ポリスター●2000年6月29日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（5）	ADV	8.7809
119	120	ポップンミュージック3 アペンドディスク ●コナミ●2000年2月10日発売●2,800円（VM、ぷるぷるぱっく、アーケードディスク、ポップンコントローラ対応）●VM使用ブロック数（7〜）	SLG	8.7671
120	125	タイピング OF THE デート ●ハドソン●2001年9月27日発売●4,800円（VGA対応、キーボード必須）●VM使用ブロック数（2）	ETC	8.7647
121	122	スーパーロボット大戦α for Dreamcast ●バンプレスト●2001年8月30日発売●7,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（99）	SLG+RPG	8.7624
122	121	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 ●カプコン●'99年7月8日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（37〜）	ACT	8.7562
123	127	火焔聖母〜The Virgin on Megiddo〜 ●広美●2001年8月2日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（10〜）	ADV	8.756
124	123	プロ野球チームをつくろう! ●セガ●'99年8月5日発売●5,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（160〜）	SPT	8.7524
125	124	MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES ●カプコン●'99年3月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（198）	ACT	8.7521
126	新	みずいろ（通常版／初回限定版） ●NECインターチャネル●2002年3月7日発売●6,800円／7,900円（VGA、ぷるぷるぱっく、対応）●VM使用ブロック数（5）	ADV	8.75
127	129	SPAWN In The Demon's Hand ●カプコン●2000年8月10日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（2〜）	ACT	8.7333
128	131	ダビつく〜ダービー馬をつくろう!〜 ●セガ●2000年7月27日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（190〜）	SLG	8.7257
129	134	カナリア〜この想いを歌に乗せて〜 ●NECインターチャネル●2001年8月23日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（7〜）	ADV	8.7256
130	128	餓狼 MARK OF THE WOLVES ●プレイモア●2001年9月27日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6〜）	ACT	8.7234
131	130	MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes ●カプコン●2000年3月30日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（5）	ACT	8.7234
132	132	ドグウ戦紀 覇王 ●ビクターインタラクティブソフトウエア●2000年8月10日発売●5,800円●VM使用ブロック数（19）	SLG	8.7187
133	133	ギルティギア ゼクス ●サミー●2000年12月14日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（10〜）	ACT	8.7106
134	135	ルーンジェイド ●ハドソン●2000年8月24日発売●5,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（198〜）	RPG	8.7096
135	136	爆裂無敵 バンガイオー ●トレジャー●'99年12月9日発売●5,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（5）	SHT	8.7021
136	139	ファイティングバイパーズ2 ●セガ●2001年1月18日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（11〜）	ACT	8.6971
137	137	スピード・デビル ●ユービーアイソフト●'99年11月18日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（27〜）	RAC	8.6918
138	138	ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future ●カプコン●2000年6月29日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（3〜）	ACT	8.6886
139	126	トゥームレイダー4:ラストレベレーション ●カプコン●2000年7月19日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（35〜）	ACT	8.6875
140	140	REVIVE...〜蘇生〜 ●データイースト●'99年10月28日発売●6,800円（ミニドラマCD、ミニセル画3枚セット）（VGA対応）●VM使用ブロック数（12〜）	ADV	8.6854
141	142	東京バス案内（ガイド） ●フォーティファイブ●'99年12月23日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（3〜）	SLG	8.6802
142	141	クライマックスランダーズ ●セガ●'99年9月15日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（16〜）	RPG	8.6779
143	106	サカつく特大号2 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! ●セガ●2001年12月13日発売●4,800円（VGA、キーボード対応）●VM使用ブロック数（132〜）	SPT	8.6666
144	145	エルドラドゲート（第5巻） ●カプコン●2001年6月6日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（16〜）	RPG	8.6538
145	146	聖霊機ライブレード ●ウィンキーソフト●2000年9月28日発売●5,800円●VM使用ブロック数（8〜）	S•RPG	8.6493
146	147	ヴァンパイアクロニクル for Matching Service ●カプコン●2000年8月10日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（3〜）	ACT	8.6486
147	148	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION ●角川書店／ESP●'99年8月26日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（17〜）	SLG+ADV	8.6455
148	149	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION ●プレイモア●2000年3月30日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信、アーケードスティック対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（18）	ACT	8.6428
149	150	ワールド・ネバーランド プラス〜オルルド王国物語〜 ●リバーヒルソフト●'99年7月15日発売●5,800円（通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（150〜）	SLG	8.6391
150	143	サカつく特大号〜J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!〜 ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（132〜）	SLG	8.6371
151	151	L.O.L〜LACK OF LOVE〜 ●アスキー●2000年11月2日発売●6,800円●VM使用ブロック数（9）	RPG	8.6333
152	144	ゴーレムのまいご ●キャラメルポット●2000年2月24日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（3〜）	PUZ	8.6315
153	152	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン ●カプコン●'99年2月25日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（4）	ACT	8.6267
154	153	エルドラドゲート（第4巻） ●カプコン●2001年4月12日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（16〜）	RPG	8.6216
155	154	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… ●バンダイ●'99年8月26日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（6〜）	SHT	8.612
156	156	パンツァーフロント ●アスキー●'99年12月22日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（16〜）	SLG	8.6015
157	155	サクラ大戦（通常版／初回限定版／メモリアルパック版） ●セガ●2000年5月25日発売●4,800円（3枚組、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）／6,800円（初回限定版、オリジナルVM同梱）／3,800円（メモリアルパック版）●VM使用ブロック数（9〜）	ADV	8.6001
158	157	ジェットコースタードリーム ●びんぼうソフト／ボトムアップ●'99年12月9日発売●3,980円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（75〜）	SLG	8.6
159	158	燃えろ! ジャスティス学園 ●カプコン●2000年12月7日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（2〜）	ACT	8.5747
160	159	エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク ●CRI●2000年1月20日発売●2,980円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、アスキーミッションスティック対応）●VM使用ブロック数（15〜）	ETC	8.5645
161	178	D+VINE[LUV]（ディヴァインラヴ） ●プリンセスソフト●2001年10月25日発売●6,800円（ビジュアルメモリ必須、初回限定版、プレミアムミュージックCD同梱）●VM使用ブロック数（30）	RPG	8.5632
162	161	信長の野望 烈風伝 ●コーエー●'99年12月16日発売●9,800円●VM使用ブロック数（160）	SLG	8.5618
163	163	神機世界エヴォリューション ●セガ（ESP／スティング）●'99年1月21日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）VM使用ブロック数（8）	RPG	8.5587
164	164	ミスタードリラー ●ナムコ●2000年6月29日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（12〜）	ACT	8.5582
165	166	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999（ドリコレあり） ●プレイモア●'99年6月24日発売●5,800円（アーケードスティック対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（7〜）	ACT	8.5433
166	167	ギガウイング ●カプコン●'99年11月11日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、通信対応）●VM使用ブロック数（12／※通信用70）	SHT	8.5426
167	168	エルドラドゲート（第2巻） ●カプコン●2000年12月12日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（16）	RPG	8.5416
168	160	Canvas〜セピア色のモチーフ〜 ●NECインターチャネル●2001年4月5日発売●7,200円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4〜）	ADV	8.5342
169	169	セガマリンフィッシング ●セガ●2000年10月19日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、つりコン対応）●VM使用ブロック数（4）	SLG	8.5333
170	170	エルドラドゲート（第6巻） ●カプコン●2001年8月8日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（16〜）	RPG	8.5333
171	175	メルクリウスプリティ end of the century ●NECインターチャネル●2000年11月16日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4〜）	SLG	8.5333
172	165	コンフィデンシャルミッション ●セガ／ヒットメーカー●2001年6月14日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、銃対応）●VM使用ブロック数（3）	SHT	8.5319
173	171	神機世界エヴォリューション2〜遠い約束〜 ●ESP／スティング●'99年12月23日発売●6,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（10）	RPG	8.5276
174	172	魔剣X ●アトラス●'99年11月25日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（10〜）	ADV	8.5274
175	162	ボンバーヘッヘ ●フジコム●2002年1月10日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4〜）	SLG	8.5185
176	173	Pia♥キャロットへようこそ!! 2.5 ●NECインターチャネル●2001年6月21日発売●7,200円（2枚組）●VM使用ブロック数（25+25）	SLG	8.5094
177	174	ブラックマトリクス アドヴァンスト ●NECインターチャネル●'99年9月30日発売●6,800円（2枚組）●VM使用ブロック数（7〜）	SLG+RPG	8.5065
178	新	ミルキィ・シーズン ●キッド●2002年2月28日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（19〜）	ADV	8.5
179	176	21−Two One− ●プリンセスソフト（オークス）●2001年12月27日発売●6,800円●VM使用ブロック数（37）	ADV	8.4821
180	179	スーパースピード・レーシング ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円（VGA、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（12〜）	RAC	8.4801
181	181	サイキックフォース2012 ●タイトー●'99年3月4日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（9〜）	ACT	8.4712
182	177	COSMIC SMASH ●セガ●2001年9月13日発売●2,800円（VGA、スティック対応）●VM使用ブロック数（4）	SPT	8.4634
183	183	バイオハザード3 ラスト エスケープ ●カプコン●2000年11月16日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（8）	A•ADV	8.4545
184	182	ガンバード2 ●カプコン●2000年3月9日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（9）	SHT	8.4521
185	184	ぼくドラえもん ●セガトイズ●2001年1月25日発売●5,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（5〜）	ADV	8.4354
186	186	ズサーヴァサー ●リアルビジョン●2000年7月27日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（4）	RAC	8.425
187	190	プロ野球チームをつくろう!&あそぼう! ●セガ●2001年8月30日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（163〜）	SLG	8.4153
188	187	シーマン 〜禁断のペット〜 ●ビバリウム●'99年7月29日発売●6,800円（マイク同梱版）／7,800円（マイク、特製VM同梱版）（VGA、マイクデバイス対応）●VM使用ブロック数（64）	SLG	8.4103
189	188	ぷよぷよ〜ん ●セガ●'99年3月4日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6）	PUZ	8.4003
190	189	デイトナUSA 2001 ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（24〜）	RAC	8.4002
191	191	チェキッ娘の見るCD／チェキッ娘 ●ポニーキャニオン●'99年8月4日発売●1,200円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	8.3942
192	185	レイマン 海賊船からの脱出! ●ユービーアイソフト●2000年3月23日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4）	A•ADV	8.3913
193	192	ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition ●コナミ●2000年2月17日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、DDRコントローラ対応）●VM使用ブロック数（9〜17）	SLG	8.3846

全DCソフトオッズ表D

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
194	193	ワールド・ネバーランド2プラス〜プルト共和国物語〜	SLG	8.375
195	196	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	ADV	8.3692
196	194	ダイナマイト刑事2	ACT	8.3576
197	195	エクソダスギルティー ネオス	RPG•ADV	8.3571
198	201	ダビつく2	SLG	8.3469
199	新	ウィークネスヒーロー トラウマンDC	SLG	8.3414
200	197	LE MANS 24 HOURS（ル・マン 24 アワーズ）	RAC	8.3333
201	198	エアフォースデルタ（ドリコレあり）	SHT	8.3333
202	180	インペリアルの龍 FIGHTER OF ZERO	SHT	8.3333
203	202	ILLBLEED（イルブリード）	ACT	8.3265
204	203	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	ACT	8.3225
205	199	デ・ジ・キャラット ファンタジー	ADV	8.3076
206	208	F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	RAC	8.3043
207	204	ブルー スティンガー	ADV•ACT	8.3021
208	205	D2	A•ADV	8.2989
209	206	首都高バトル	RAC	8.2929
210	210	FRAME GRIDE（フレーム グライド）	ACT	8.2836
211	207	EVE ZERO 完全版 ark of the matter（通常版／初回版）	ADV	8.2828
212	209	CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000	ACT	8.2725
213	211	アウトトリガー	ACT	8.2545
214	211	[illegible]	SLG	8.2538
215	212	[illegible]（ソフト単品／コントローラセット）	ACT	8.238
216	213	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition	ACT	8.238
217	214	サクラ大戦・ネオマロン 花組メール	ETC	8.2352
218	215	パワーストーン2	ACT	8.2335
219	216	バギーヒート	RAC	8.2142
220	219	アキハバラ電脳組 パタPies!	SLG	8.1978
221	217	バーチャファイター3tb	ACT	8.1917
222	218	アドバンスド大戦略〜ドイツ電撃作戦〜	SLG	8.1771
223	219	エルドラドゲート（1巻）	RPG	8.1711
224	220	バスラッシュ〜エコギアパワーワームチャンピオンシップ〜	SLG	8.1538
225	221	ときどきアイドル スターシーカー Remix	ADV	8.1363
226	223	プロ野球チームであそぼう!	SPT	8.1263
227	222	対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ	TAB	8.12
228	226	Vermillion Desert（バーミリオン・デザート）	ACT	8.1176
229	225	READY 2 RUMBLE BOXING〜打ち込め笑いのメガトンパンチ!!〜	ACT	8.1142
230	228	ジェットコースタードリーム2	SLG	8.1
231	224	首都高バトル2	RAC	8.0807
232	227	ecco THE DOLPHIN〜DEFENDER OF THE FUTURE〜	ACT	8.0777
233	229	バーチャコップ2	SHT	8.0721
234	231	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.05
235	230	ペンペントライアイスロン	RAC	8.0363
236	232	クリスマスシーマン〜誰かを伝えるもうひとつの方法〜	ETC	8.0277
237	233	シーマン〜禁断のペット〜（2001年対応版）（マイク同梱）	SLG	8.0158
238	244	熱闘ゴルフ	SPT	8
239	238	通信対戦ロジックバトル 大雪戦	PUZ	8
240	234	でじこのまいブラ	ETC	8
241	235	レンタヒーローNo.1	A•RPG	7.9896
242	236	サンライズ英雄譚	RPG	7.9871
243	237	ヘビーメタル ジオマトリクス	ACT	7.9795
244	243	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	ACT	7.9578
245	239	エイティーン・ホイーラー	RAC	7.9523
246	238	SUPER RUNABOUT	RAC	7.9504
247	240	ネッパチIII@VPACHI〜CRど根性ガエル2・CRど根性ガエルH〜	SLG	7.95
248	241	Dream Flyer（ドリームフライヤー）	ETC	7.9411
249	245	パワージェットレーシング	RAC	7.9
250	247	ヴィジランテ8〜セカンドバトル〜	ACT	7.8918
251	248	ラッパー〜10連チャンでスペシャルズ〜	TAB	7.8918
252	246	SEVENTH CROSS（セブンスクロス）	SLG•RPG	7.8913
253	249	KONOHANA:TrueReport	ADV	7.878
254	250	熱血プロレスリング激闘烈伝4	SPT	7.8589
255	251	超鋼戦紀 キカイオー for Matching Service	ACT	7.8571
256	252	三國志VI	SLG	7.8533
257	254	マリーとエリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士1・2〜	RPG	7.8461
258	253	春雨喫茶	ADV	7.8433
259	255	スーパーマグネチック ニュウニュウ	ACT	7.84
260	256	さくらももこ劇場 コジコジ	ETC	7.8333
261	257	バーチャストライカー2 Ver.2000.1	SPT	7.8297
262	258	dancing blade かってに桃天使! 完全版	ADV	7.8064
263	259	WEB MYSTERY 予知夢は見る猫	ADV	7.8043
264	261	ガンスパイク	SHT	7.7966
265	260	ダンスダンスレボリューション CLUB VERSION Dreamcast Edition	SLG	7.7857
266	263	ぐるぐる温泉2	TAB	7.7846
267	262	[illegible]	ETC	7.7294
268	264	ゾンビリベンジ	ACT	7.726
269	266	ミス・ムーンライト	ADV	7.7222
270	275	ネッパチV@VPACHI〜CRモンスターハウス〜	SLG	7.7142
271	265	大戦一部屋開設〜サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より〜	ETC	7.7127
272	267	ディノクライシス	A•ADV	7.7037
273	268	ストリートファイターIII ダブルインパクト	ACT	7.7

全DCソフトオッズ表E

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
273	269	アニマスター ●アキ●2000年6月15日発売●5,800円（VGA、VM、通信対応）●VM使用ブロック数（33〜）	RPG+SLG+RAC	7.7
274	270	ラブひな 突然のエンゲージ・ハプニング ●セガ●2000年9月28日発売●5,800円／7,800円（初回限定版）（VGA、ぷるぷるぱっく、キーボード対応）●VM使用ブロック数（5〜）	ADV	7.6931
275	271	CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO ●カプコン●2001年6月14日発売●3,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（9〜）	ACT	7.6862
276	274	マクロスM3 ●翔泳社●2001年2月22日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（4〜）	ACT	7.6777
277	272	デスクリムゾンOX ●エコールソフトウェア●2001年5月10日発売●5,800円（VGA、銃対応）●VM使用ブロック数（8〜）	SHT	7.6666
278	273	ネッパチVI@VPACHI〜CRお宝探検隊〜 ●ダイコク電機●2001年2月15日発売●4,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（10〜）	SLG	7.6666
279	276	ティンクルスター スプライツ ●SNK●2000年3月23日発売●2,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4〜）	SHT	7.6041
280	277	真 本格花札 ●アルトロン●'99年7月22日発売●4,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（2〜）	TAB	7.6
281	284	マリオネットカンパニー2 Chu! ●マイクロキャビン●2000年5月18日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（7〜）	ADV	7.597
282	278	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 ●Ubiソフト●'99年3月11日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（25〜）	RAC	7.5921
283	279	森田の最強Reversi ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（66〜）	TAB	7.5903
284	287	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王 ●カプコン●2001年5月24日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11）	ADV	7.5555
285	283	秘密〜唯がいた夏〜 ●スターフィッシュ●2001年7月26日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（12）	ADV	7.5454
286	281	デジタル競馬新聞 マイトラックマン ●ショウエイシステム●'99年4月8日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（200）	SLG	7.5384
287	282	スーパーランナバウト-San Francisco EDITION- ●クライマックス●2001年6月21日発売●3,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（12〜）	RAC	7.5263
288	286	ソーサリアン〜七星魔法の使徒〜〈通常版／限定版〉 ●ビクターインタラクティブソフトウエア●2000年4月27日発売●5,800円／6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（10〜）	RPG	7.5217
289	280	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 for Matching Service ●カプコン●2000年10月26日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（4）	ACT	7.5106
290	285	スーパーパズルファイターIIX for Matching Service ●カプコン●2001年7月5日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（3〜）	PUZ	7.5
291	299	ガンダムバトルオンライン ●バンダイ●2001年6月28日発売●6,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（41〜）	SLG	7.4722
292	288	SegaGT Homologation Special ●セガ●2000年2月17日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、レーシングコントローラ対応）●VM使用ブロック数（42〜）	RAC	7.468
293	289	ウイニングポスト4 プログラム2000 ●コーエー●2000年3月30日発売●6,800円●VM使用ブロック数（200）	SLG	7.4666
294	290	ぷよぷよDA!−featuring ELLENA System− ●コンパイル●'99年12月16日発売●5,800円（VGA、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6〜）	ACT	7.4652
295	291	ねっとdeテニス ●カプコン●2000年10月9日発売●1,980円（ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（2〜）	SPT	7.4545
296	292	マリオネットハンドラー2 ●マイクロネット●2000年11月9日発売●5,800円（VGA、マイク、通信対応）●VM使用ブロック数（46）	SLG	7.45
297	293	信長の野望 将星録 with パワーアップキット ●コーエー●'99年3月25日発売●9,800円●VM使用ブロック数（200）	SLG	7.4189
298	294	スターグラディエイター2 ナイトメア オブ ビルシュタイン ●カプコン●'99年12月9日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6）	ACT	7.409
299	295	FISH EYES Wild ●ビクターインタラクティブソフトウェア●2001年2月22日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信、つりコン対応）●VM使用ブロック数（7〜）	SLG	7.4
300	296	ラングリッサー ミレニアム ●メサイヤ●'99年11月3日発売●5,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（36）	SLG+RPG	7.3758
301	297	エンジェルプレゼント ●NECインターチャネル●2001年4月12日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（11〜）	ADV	7.375
302	298	ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説 ●カプコン●2001年6月28日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（24〜）	TAB	7.3333
303	300	お・と・い・れ ドリームキャストシーケンサー ●ワカ製作所●'99年12月9日発売●7,800円（VGA、通信、マイク、MIDIケーブル対応）●VM使用ブロック数（2〜200）	ETC	7.3
304	301	HEART BREAK DIARY/dps（ディープス） ●パイオニアLDC●'99年7月22日発売●1,260円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	7.2857
305	302	SPORTS JAM ●セガ●2001年4月12日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、スティック対応）●VM使用ブロック数（7）	SPT	7.2727
306	303	上海ダイナスティ ●サクセス●2000年3月16日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（17〜）	PUZ	7.25
307	304	森田の最強将棋 ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（66〜）	TAB	7.2244
308	305	西風の狂詩曲（ラプソディ） ●ソフトマックス●2001年2月22日発売●5,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（40〜）	RPG	7.2121
309	308	ラブひな スマイルアゲイン ●セガ●2001年3月29日発売●8,800円（限定版）（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（5）	ADV	7.2105
310	306	WORLD SERIES BASEBALL 2K1 ●セガ●2001年3月22日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（20）	SPT	7.2
311	307	セガテトリス ●セガ●2000年11月23日発売●2,800円（ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ケーブル、スティック対応）●VM使用ブロック数（5〜）	PUZ	7.1794
312	309	プロ麻雀 極D ●アテナ●2000年3月30日発売●4,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（17）	TAB	7.1428
313	310	Candy Stripe〜みならい天使〜（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年10月25日発売●6,800円／9,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（3〜）	ADV	7.0937
314	311	悠久幻想曲3 Perpetual Blue ●メディアワークス●'99年12月22日発売●6,800円●VM使用ブロック数（13）	SLG	7.0937
315	312	サイレントスコープ ●コナミ●2000年10月12日発売●オープン価格（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（20〜）	SHT	7.0434
316	313	レッドラインレーサー ●イマジニア●'99年4月29日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（12）	RAC	7.0312
317	314	July ●フォーティファイブ●'98年11月27日発売●5,800円●VM使用ブロック数（4）	ADV	6.9968
318	315	プリンセスメーカーコレクション ●ジェネックス●2001年7月19日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（43〜）	SLG	6.9166
319	328	井上涼子〜ルームメイト〜 ●データム・ポリスター●2001年7月5日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（2）	ADV	6.8823
320	316	新世紀エヴァンゲリオン タイピング補完計画 ●ガイナックス●2001年8月30日発売●6,800円（VGA対応、キーボード必須）●VM使用ブロック数（3）	ETC	6.8571
321	317	マジック:ザ・ギャザリング ●セガ●2001年6月28日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（6）	TAB	6.8461
322	318	ネッパチII@VPACHI〜CRハレンチ学園〜 ●ダイコク電機●2000年7月6日発売●4,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（10〜）	SLG	6.8181
323	319	新世紀エヴァンゲリオン タイピングE計画 ●ガイナックス●2001年4月19日発売●6,800円（VGA対応、キーボード必須）●VM使用ブロック数（4）	ETC	6.8
324	320	実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition ●コナミ●2000年3月30日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（36〜）	SPT	6.7833
325	321	Jリーグ スペクタクルサッカー ●セガ●2002年2月7日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（-）	SPT	6.75
326	322	ぷらすぷらむ ●TAKUYO●'99年10月7日発売●3,800円（VGA、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	6.7142
327	323	マリオネットカンパニー ●マイクロキャビン●'99年10月7日発売●6,800円〈初回限定セルカード付き〉（VM対応）●VM使用ブロック数（10〜）	ADV	6.7133
328	325	バトルビースター ●スタジオ ワンダーエフェクト●2001年3月15日発売●5,800円（VGA、通信、マイク対応）●VM使用ブロック数（23）	SLG	6.6923
329	326	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン ●パンサーソフトウェア●'99年11月3日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（29）	SHT	6.6829
330	327	生体兵器 エクスペンダブル ●イマジニア●'99年6月24日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4）	SHT	6.6666
331	329	電車でGO!2 高速編 3000番台 ●タイトー●2000年1月20日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、マスコン対応）●VM使用ブロック数（14）	SLG	6.6086
332	331	湯川元専務のお宝さがし〈キャンペーン期間限定販売／※期間終了〉 ●セガ●'99年3月20日発売●980円（VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（33）	ETC	6.5747
333	324	バーチャアスリート2K ●セガ●2000年7月27日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（22〜）	SPT	6.5609
334	332	電波少年的懸賞生活〜なすびの部屋〜 ●ハドソン●'99年7月22日発売●1,480円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（56）	ETC	6.551
335	333	人生ゲーム for Dreamcast ●タカラ●2000年6月22日発売●5,800円●VM使用ブロック数（35）	TAB	6.5
336	334	永世名人III〜ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳〜 ●コナミ●'99年7月8日発売●3,980円●VM使用ブロック数（17）	TAB	6.4736
337	335	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円（VGA、VM、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（6）	ACT	6.4705
338	330	井上涼子〜ラストシーン〜 ●データム・ポリスター●2001年11月8日発売●4,800円（VGA対応、VM必須）●VM使用ブロック数（2）	ETC	6.421
339	336	インカミング 人類最終決戦 ●イマジニア●'98年12月17日発売●5,800円●VM使用ブロック数（28）	SHT	6.273
340	337	パズルボブル4 ●サイバーフロント●2000年3月16日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（12）	PUZ	6.25
341	338	七つの秘館 戦慄の微笑 ●コーエー●2000年1月20日発売●6,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（10〜）	ADV	6.2352
342	339	ルーンキャスター ●ノイジア●2000年8月24日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（134）	SLG	6.2142
343	340	センチメンタルグラフティ2 ●NECインターチャネル●2000年7月27日発売●6,800円（2枚組、予約分3枚組、VGA対応）●VM使用ブロック数（20〜）	ADV	6.1944
344	341	デスクリムゾン2−メラニートの祭壇− ●エコールソフトウェア●'99年11月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、銃、通信、マイクデバイス対応）●VM使用ブロック数（5〜）	SHT	6.1257
345	342	ハローキティのマジカルブロック ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	6.0625
346	343	CARRIER ●ジャレコ●2000年2月24日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（42）	ADV	6.037
347	344	グラウエンの鳥篭 Kapital2「鳥篭」 ●セガ●'99年11月25日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2〜）	ETC	6.032
348	345	シドニー2000 ●カプコン●2000年10月26日発売●5,800円（VGA、スティック対応）●VM使用ブロック数（74）	SPT	6
349	346	三國志VI with パワーアップキット ●コーエー●2000年4月6日発売●9,800円●VM使用ブロック数（100〜）	SLG	5.9583
350	347	吉亜の丘で寝ころんで… ●加賀テック●2001年12月20日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（35）	ADV	5.9444
351	348	ランディズム アズ ブラックソウル ●アイディアファクトリー●2001年9月6日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（38〜）	SLG	5.9444

「たいちょう！　今回から始まった『サクラ大戦4』の応募者全員サービステレカですが、これまたどれも欲しくなる絵柄デスねぇ」「う〜む。今回は、『サクラ大戦』シリーズの1つのフィナーレなわけだから、やっぱ見逃せないモノがあるでよ」「3枚購入してくれた人には、特製のテレカホルダーも特別にあげちゃうという大サービスコンボ付き！」「これはワシも欲しいの」「4号連続ですから、忘れないうちに、早めに応募してほしいですね」「そうそう」

ドリマガ読者レース応募券 4/5号 ①

全DCソフトオッズ表F

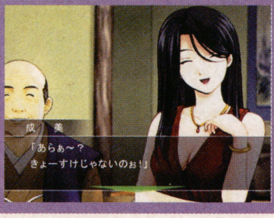
順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
352	349	電幻天使対戦麻雀シャングリラ（特コレあり） ●マーベラスエンターテイメント●'99年11月25日発売●5,800円/2,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（6）	TAB	5.9189
353	350	F1 WORLD GRAND PRIXII for Dreamcast ●ビデオシステム●2000年11月22日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（54～）	RAC	5.9
354	351	『秘密』オリジナルサウンドトラック ●ワーナーミュージック・ジャパン●'99年10月14日発売●3,059円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	5.8846
355	352	超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～ ●セガ●'99年7月8日発売●5,800円（VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（18～）	RPG	5.875
356	353	D2オリジナルサウンドトラック ●ファーストスマイルエンターテインメント●'99年12月17日発売●3,500円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	5.8666
357	354	スーパーユーロサッカー2000 ●イマジニア●2000年4月6日発売●5,800円（VGA、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（37～）	SPT	5.8571
358	355	世界ふしぎ発見！トロイア ●TBS●'99年7月22日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（15）	ADV	5.8039
359	356	グラウエンの鳥篭 Kapitel4「邂逅（カイコウ）」 ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	5.7777
360	357	グラウエンの鳥篭 Kapitel3「陥穽（カンセイ）」 ●セガ●2000年1月27日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	5.6701
361	358	グラウエンの鳥篭 Kapitel1「契約」 ●セガ●'99年9月30日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	5.63
362	359	ナイン・チェアーズ～09 Chairs～／スナッパーズ ●セーニャ・アンド・カンパニー●'99年6月24日発売●2,300円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	5.5384
363	360	レイクマスターズPRO Dreamcast Plus! ●ダズ●2000年3月23日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、つりコン対応）●VM使用ブロック数（9）	SLG	5.51
364	361	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝 ●ナグザット●'99年11月18日発売●5,800円（VGA対応）／2,800円（廉価版）●VM使用ブロック数（7～）	TAB	5.4708
365	362	夢馬券'99インターネット ●シャングリ・ラ●'99年10月21日発売●2,800円（通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（9～）	ETC	5.4545
366	363	特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝 ●バンプレスト●2000年7月27日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（16～）	A•ADV	5.421
367	364	ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト ●セガ●'99年12月23日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6～）	ACT	5.42
368	365	HANG THE DJ ●ポニーキャニオン●'99年9月17日発売●2,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	5.2857
369	366	ハローキティの「音なる」メール ●セガ●2000年4月13日発売●2,800円（VGA、VM、通信キーボード対応）●VM使用ブロック数（6～）	ETC	5.2727
370	367	TETRIS 4D ●ビーピーエス●'98年12月23日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（0）	PUZ	5.2467
371	368	ビックリマン2000 ビバ！フェスチバァ！ ●セガトイズ●2000年5月2日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（20～）	ETC	5.2187
372	369	HAPPY★LESSON ●データム・ポリスター●2001年4月26日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（10～）	ADV	5.103
373	370	麻雀大会IISpecial ●コーエー●'99年3月4日発売●6,800円●VM使用ブロック数（11～）	TAB	5.0967
374	372	ネオゴールデンログレス ●サクセス●2000年10月26日発売●3,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4）	SLG	5.0909
375	371	クイズ あああっ女神さまっ～闘う翼とともに～〈通常版／限定版〉 ●セガ●2000年11月30日発売●5,800円（VGA、スティック対応）／8,800円（限定版、2枚組）●VM使用ブロック数（11）	QIZ	5.0858
376	373	田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編 ●アークシステムワークス●'99年11月11日発売●5,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（8）	TAB	5.0667
377	374	ジャーマン ●ヴィジット●2000年8月31日発売●4,800円（VGA、マイク、通信対応）●VM使用ブロック数（-）	TAB	5
378	375	ハローキティのラブリー・フルーツパーク ●セガ●'99年11月25日発売●2,800円（VGA、キーボード対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	5
379	376	ボコ夢の達人 ●フジコム●2002年1月24日発売●3,300円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4）	ETC	5
380	378	SUPER PRODUCERS－目指せショウビズ界－ ●ハドソン●'99年11月11日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（190～）	SLG	4.9333
381	377	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦 ●セガ●2000年12月28日発売●5,800円/8,800円（LIMITED BOX）（VGA、VM、通信対応）●VM使用ブロック数（48～）	ETC	4.8989
382	379	ぼくのテニス人生 ●びんぼうソフト●2001年9月20日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（5～）	SPT	4.875
383	380	ザ・心理ゲーム ●ヴィジット●2001年2月1日発売●4,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（3～7）	ETC	4.8571
384	381	GET!! コロニーズ ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	4.6666
385	382	央華封神 ～央華咲きし刻～ ●ESP／メディアワークス●'99年12月16日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（20）	S•RPG	4.6585
386	383	ハローキティのわくわくクッキーズ ●セガ●2000年8月10日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	4.6315
387	384	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000 ●コナミ●2000年8月31日発売●オープン価格（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11）	SPT	4.4736
388	385	棋太平GOLD ●ネットビレッジ●'99年11月18日発売●9,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（121～）	TAB	4.4285
389	386	リング ●角川書店／アスミック・エース エンタテインメント●2000年2月24日発売●6,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（29～）	ADV	4.3958
390	387	スピリット オブ スピード 1937 ●アクレイムジャパン／タイトー●2001年4月5日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、スティック、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（3～）	RAC	4.1538
391	388	HAPPY★LESSON～ファーストレッスン～ ●データム・ポリスター●2000年9月28日発売●4,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（5～）	ETC	4.1333
392	389	機天烈少年'S ガンガガン〈ソフト単品／マイク同梱版〉 ●セガ●2000年4月27日発売●4,800円/6,800円（VGA、VM対応、マイク必須）●VM使用ブロック数（3～）	ACT	3.7333
393	390	CHARGE'N BLAST（チャージンブラスト） ●シムス●2000年12月7日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（2～）	ACT	3.6923
394	391	レインボーコットン ●サクセス●2000年1月20日発売●5,800円●VM使用ブロック数（6）	SHT	3.5757
395	392	ぽけかの ～由美・静香・史緒～ ●データム・ポリスター●2000年6月8日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応、VM必須）●VM使用ブロック数（128）	SLG	3.4651
396	393	ねっとDEぱら ●TAKUYO●2000年7月27日発売●6,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（65）	TAB	3.1029
397	394	UNDERCOVER AD2025 Kei ●パルス・インタラクティブ●2000年1月27日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（12～）	A•ADV	2.9347
398	395	学級王ヤマザキ～ヤマザキ王国大フン争！～ ●セガ●'99年12月23日発売●4,800円（VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（24～）	TAB	2.6379
399	396	平成麻雀荘 ●マイクロネット●2000年10月26日発売●5,800円（通信、キーボード、マイク対応）、6,800円（マイク同梱版）●VM使用ブロック数（11～）	TAB	2.2142

発売済み近日ランキング予定のソフト！

順位	ソフト名／データ	ジャンル	本誌の評価	全投票平均点
?	グラウエンの鳥篭 Kapitel5「贖罪（ショクザイ）」 ●セガ●2000年5月25日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	—	?
?	グラウエンの鳥篭 Kapitel6［戦慄］ ●セガ●2000年7月27日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	—	?
?	実戦パチスロ必勝法！@VPACHI～コングダム～ ●MAXBET●2000年9月28日発売●4,800円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（10～）	SLG	5.33	?
?	ネッパチIV@VPACHI～CR嗚呼!! 花の応援団3～ ●ダイコク電機●2000年12月14日発売●4,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（10～）	SLG	5.66	?
?	あつまれ！ ぐるぐる温泉BB ●セガ●2000年10月31日発売●2,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応）●VM使用ブロック数（62～）	TAB	—	?
?	NET VERSUS 囲碁 ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（7）	TAB	—	?
?	NET VERSUS 将棋 ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（5）	TAB	—	?
?	NET VERSUS チェス ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（5）	TAB	—	?
?	NET VERSUS 花札 ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（3）	TAB	—	?
?	NET VERSUS 麻雀 ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（5）	TAB	—	?
?	NET VERSUS リバーシ ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（3）	TAB	—	?
?	NET VERSUS 連珠 五目並べ ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（5）	TAB	—	?
?	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…… 特別版（BANDAI the Best） ●バンダイ●2001年6月28日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（6）	SHT	—	?
?	パチスロ帝王ドリームスロット～HEIWA SP～ ●メディアエンターテイメント●2001年7月26日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（50～）	SLG	—	?
?	CR必殺仕事人 パチってちょんまげ@VPACHI ●ハックベリー●2001年8月2日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（16～）	SLG	—	?
?	SEGA EXTREME SPORTS ●セガ●2001年9月6日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（10～）	SPT	5.33	?
?	SNK BEST BUY THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION ●SNK●2001年9月27日発売●2,800円（ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（7）	ACT	—	?
?	パチスロ帝王ドリームスロット ～OLYMPIA SP～ ●メディアエンターテイメント●2001年9月27日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（50～）	SLG	—	?
?	パチンコの殿堂 CRナナシー ●マイクロキャビン●2001年10月4日発売●3,980円（VGA対応）●VM使用ブロック数（5）	TAB	—	?
?	SNK BEST BUY ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION ●SNK●2001年10月25日発売●2,800円（ぷるぷるぱっく、スティック対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（7）	ACT	—	?
?	二重影 ●プリンセスソフト●2002年2月28日発売●6,800円●VM使用ブロック数（10～）	ADV	6.33	?
?	ぐるぐる温泉 3 ●セガ●2002年3月14日発売●4,800円（VGA、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応）●VM使用ブロック数（34～）	ETC	—	?
?	サクラ大戦 4 ～恋せよ乙女～（通常版／初回限定版） ●セガ●2002年3月21日発売●6,800円/8,800円（初回限定版）（ぷるぷるぱっく、VM対応、2枚組）●VM使用ブロック数（9～）	ADV	8.75	?

オッズ表DCソフト寸評
ドリームキャストだってまだまだ熱い戦いが？

最後のハードXboxも登場し、新ハードも出そろってきたなか、全ハード読者レースも前号から増ページ。とはいえ、まだまだ今が旬の熱さがあるドリームキャストも奮闘中。今号は73位から43位まで急上昇した「MISSING PARTS」が注目株のほか、「Part2」の登場に引きずられてか、「スペースチャンネル5」は92位から72位に上昇。そのほかでは、「夢のつばさ」が97位から82位に。逆に「サカつく特大号2」は、PS2版が発売されたためか、106位から143位まで後退中。次号も注目だ！



じわじわと順位を上げてきている「ミッシングパーツ」。DC版の売り上げ次第で続編も出るはずだが。「2」は決定？

場外馬券場 全馬主の声

●ドリマガファンド2でDreamcast本体復刻キャンペーンを希望。（大阪府・保科裕二・25歳）
●雪希ちゃんみたいな妹がいたら……人生変わる。（大阪府・湊川裕一・29歳）
●今だから問いたい。「みならい天使プロジェクト」とはいったいなんだったのかを！（茨城県・上原雅史・27歳）
●欲しい時にDCはなし。（千葉県・小高知子・21歳）
●DC読者レースを店じまいなど、不吉なことを考えてはいけません。トキのよう……と言われたDC。天然記念物は大切にしなくてはっ！（切実）（石川県・奥村基史・17歳）
●XboxのCFに和田ア○子を起用すれば大きさがGC並みに見えるかも。（愛知県・がば・18歳）
●VMの電池がストックしてある（←ただ単にしまい込んで忘れていた）のを見つけた時の喜びったら（笑）。（茨城県・ヒサメ壱号・22歳）
●Xboxの感想「重い！」。（愛知県・田中俊輝・31歳）

全ハード読者レース応募の決まり

読者レースへの応募はハガキかネットで投票が可能。1週に1回どちらからもできて、1号期間最大4回投票可能だ。

POINT 1 発売2年以内のソフトなら投票可能！

投票可能なのは、ここ2年以内に発売された現役ハードのソフトに限ります。ランクイン後、最長で2年間の掲載となりますが、その間に高い評価を受け続けたソフトには「読者本命」「名誉名馬」等の栄誉を授け、殿堂入りの特典もあります。30票以上集まったら表にランクイン！

POINT 2 ネットでの投票も毎週1回投票可能！

全ハード読者レースの便利なところは、ネットでの投票も可能なこと。ただし、投票は1週間に1回だけ。それ以上した人はその場で即無効になるのでご注意を（※ハガキとの併用はOKです）。今すぐ（http://www.zdnet.co.jp/gamespot/）にアクセスして投票をしよう!!

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レース応募者全員に与えられる2つの予想チャンスゲームに注目！ まずは毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想してくれ。見事着順を当てた人3名様に（※正解者多数の場合は抽選で）、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今回はPS2に初登場の人気シリーズ最新作「スーパーロボット大戦IMPACT」の予想をしてもらおう。この新作は、果たして読者レースの初登場時に、何着で登場するかな？ 右の例のように書いて送ってね。

今回の着順予想

「スーパーロボット大戦IMPACT」は何着だ？

【隊長さんの予想】うーむ……。ムズイの、ワシは25着でどうや？
【ハチの予想】えーと。やりごたえ満点！ ぼかぁ、ちょい上の18着あたりでいっときますね。

3/8号 当選者発表

3/8号着順予想「みずいろ」は、今回126着で登場。たいちょう、ハチ大惨敗の6名がこの結果を的中。当選者は抽選で、岐阜県・吉川聡君と、兵庫県・宇田健夫君、神奈川県・西澤和宣君の3名に決定。おめでとう。ソフトのプレゼントが届くの待っててくださいね。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス！

応募者チャンス・パート2の予想ゲームがこれだ。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）をあげるぞ。今回は、PS2で満を持して登場する格闘ゲームの人気作「鉄拳4」が、全ハード読者レースの初登場時に、いったい何点のオッズで入ってくるかを予想してもらおう。まずは右上の例のように書いて送ってきてね。

今回のオッズ予想

「鉄拳4」は何点だ？

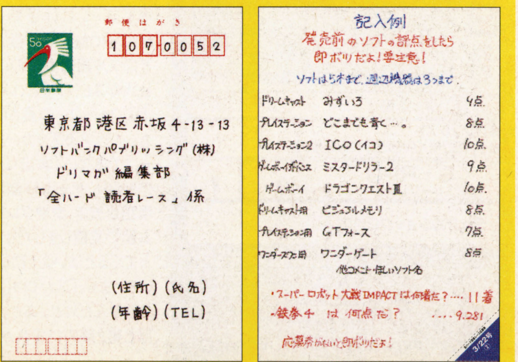
【隊長さんの予想】うーむ。ワシは9.0258とかで、いっとくで。
【ハチの予想】そうですねぇ。「バーチャ」「DOA3」の点数から察して、9.2195でどうですかね？

3/8号 当選者発表

3/8号オッズ予想「動物番長」は、今回9.1818のオッズで初登場。近似予想者も多かった中で、滋賀県・山田孝志君が見事にピッタリ賞をマークしてたぞ。山田君には、ピッタリ賞の特典として、特別にソフト2本をプレゼント！ ちゃんと届くのを楽しみに待っててね！

参加者大募集中だよ!!

「全ハード読者レース」投票のしかた



「全ハード読者レース」では、応募してくれた人の中から抽選で10名様に特別プレゼントを用意しているぞ（下記参照）。投票の対象ソフトは全機種OK。①ハガキで応募する人はページについている応募券（1号あたり2枚まで使用可）をハガキに貼る、ネットでの投票をする人は、ゲームスポット（http://www.zdnet.co.jp/gamespot/）にアクセスして、②やったことのあるゲームソフト（ただし、2年以内に発売されたものまで）に評点をつけ、③ソフトに関するコメントや編集部に対するコメントなどを書き、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名を上の記入例のように書いて送ってね。なお発売前のソフトへの投票をした場合、ボツになるから絶対注意してね！ 今号の締切は3月28日（当日消印有効）だぞ。

さらにラストチャンス!!

お好みのソフト1本＋特製テレカ 10名様

第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった人にはラストチャンスが！ 毎号抽選で10名様に、お好きなゲームソフト（※一般市場に販売されてないようなソフトは除く）と特製テレカをセットでプレゼントだ！

3月8日号 当選者発表

第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった人にはラストチャンスが！ 毎号抽選で10名様に、お好きなゲームソフト（※一般市場に販売されてないようなソフトは除く）と特製テレカをセットでプレゼントだ！

「たいっちょー！ というわけで、恒例のたまってる当選者の発表をやっちゃいます！ まずは2/22号着順予想『ゼノサーガ』は今回72着で初登場。正解者は4人。抽選で和歌山県・今井昌義君、広島県・児玉大輔君、鳥取県・吉岡哲郎君の3名に当選決定！ また、同号オッズ予想『トラウマンDC』は、今回8.3414で初登場。これに対して、愛知県・増田裕章君は8.3412の最近似予想をマーク！ 増田君にはソフト1本をプレゼント」「ふむ」「で、さらに！ 3/1増刊号着順予想『DOA3』は、今回29着で初登場。この結果については、7名の人が正解。抽選で、北海道・赤間浩二君、新潟県・剣持聡君、京都府・中井貴之君の3名が当選！ こちらもソフト1本みんなに送るよー！」「うむ」「次号『ドリマガ』はうれしはずかし1週間後の3月29日発売！」「待っとけよ」「そうですよー」

ドリマガ読者レース応募券 4/5号 ②

発売間近のゲームソフトをドリマガで事前にチェック!!

ドリマガ ALL GAME SOFT REVIEW

ドリマガオールゲームソフトレビュー

このコーナーの見方

ドリマガソフトレビューでは、発売前2週間以内のソフトをピックアップし、ドリマガライター陣が発売前のソフトの感想や意見を掲載しています。プレイする人数は各ソフト最低で3人以上。全プレイヤーの付けた点数の平均点をそのソフトの「評点」とします。いうなればドリマガライター陣版「読者レース」のようなシステムと思っていただければ、わかりやすいかと思います。使用するサンプルは100%、もしくはそれに近いバージョンを使用。自由につづられるライター陣のコメントを購入の参考にご利用ください。

担当レビュアー通信

池田弘典　編集の目を盗んで「バーチャ4」修行中。七段→三段→現在五段。カードシステムは偉大ナリ。……「鉄拳」はどうよ?

漁ん　最近、古～いゲームを引っ張り出して遊ぶとスゲー面白い。今の子にはかえって新鮮だと思うんだがなぁ。

いしばん　「FF11」には微関心でも「ワイルドアームズ3」には食指が動く。「シャドウ・ハーツ」に次ぐ、オレ的ヒットになるか?　楽しみデス。

美緒　「シャイニング」は「3」メイン。そして今回の「ソウル」はペンが、ペンが(謎)。誰かマルチプレイ誘ってください。

佐々木イサヲイチ　現在の高い液晶技術で、もっかいゲームギアをリニューアルしてくれないものかセガ。1台2万円まで出す。

- ●けんぽん
- ●金子光晴お兄様
- ●久遠寺懐
- ●同志酒井
- ●大友順
- ●竹下ツバサ

点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。

- ●1～2……製品レベルではない。
- ●3～4……あまりいい点がなく、不満点が目立つ。
- ●5～6……不満点も目につくが、いい点のほうが目立つ。
- ●7～8……自分ならこのソフトを買って遊びたい。
- ●9～10 …このソフトは買い!　他の人にもオススメできる。

3月22日～3月29日

	この期間に発売される	ドリマガがピックアップする
DCソフト	4本	2本
PSソフト	18本	―本
PS2ソフト	19本	7本
GCソフト	4本	1本
Xboxソフト	1本	―本
ケータイゲームソフト	14本	3本

PICK UP TITLE

ALL GAME SOFT REVIEW

PICK UP 1　PS2　スーパーロボット大戦IMPACT

3月28日発売

期待のランキング　1位　415 POINTS　PS2タイトル中―1位

- ●バンプレスト
- ●7,980円／9,980円(限定版)
- 1 PLAYER
- ジャンル：S・RPG(シミュレーションロープレ)
- メモリ使用容量：380～KB
- DVD-ROM：1枚
- 対応等：デュアルショック2対応
- 備考：限定版には「アルトアイゼン」フルアクションフィギュアを同梱。

かつてない衝撃をキミに!
歴代人気ロボットが競演する定番シリーズ、その最新版。「超獣機神ダンクーガ」をはじめ全22作品から、多彩なロボットたちが登場する。シナリオは、シリーズ初の三部構成。

今号 P78

●以前、インタビューで寺田プロデューサーが語っていたとおり、PS2初の「スパロボ」にふさわしい作品。「F完結編」以降の作品の集大成となっているため、ファンはすんなりと楽しむことができるはず。初音声&初戦闘アニメーションとなる「マシンロボ クロノスの大逆襲」や、「忍者戦士 飛影」など、ややマイナー作品の登場もファンには目新しい要素の1つだしね。DVD-ROMの大容量を生かした、合体シーンなどのフル画面表示のムービー、全3部にも及ぶ壮大なストーリーと、いいことずくめに思えるが、そのストーリーの長さはやや問題に感じる部分も……。メモリーカードには50カ所までしかセーブできない(本当はもっとほしい)し、お約束のとおり、ゲーム終盤になると敵の増援に次ぐ増援が続き、ややダレ気味になる。いくらシステム面の見直しをしたり、熟練度で難易度が変わってくるとはいえ、初心者には少々キツイのでは?　まぁ、「スパロボ」好きにはそこが燃えるところなんだけど。あと、ぜいたくを言うなら、第1部と第2部のいずれからもプレイ可能にしてほしかった。(担当／けんぽん)　●とにかく戦闘シーンがカッコイイ。かなり細かいところまで、原作どおりに作り込まれている。新規参戦のロボットはもちろん、今までのシリーズに登場したロボットも、数段カッコよくなっている。戦闘で手に入るスキルをパイロットに装着できるスキルコーディネイトシステムと、ユニットの持つ武器を全部まとめて強化する改造システムが採用され、戦闘により戦略性が求められるようになった。10ステージほどクリアする頃には、このシステムを理解し、戦闘の奥深さを存分に楽しめるようになっていることだろう。ちなみに、シリーズファンとしては一番気になるゲーム中のロード時間だが、今回は全然感じないといえばウソになるけれど、かなり気にならなくなっていてイイ感じだ。(オガワユキヒデ)　●戦闘アニメーション、ステージ数、原作のファンは思わず「ニヤリ」としてしまう演出……などなど、まさに「IMPACT」の名に恥じないボリュームと凝りっぷり。ついでに敵の強さやシステムを含めた難易度までもが、まさに「IMPACT(笑)」なのはどうかとは思うが。少なくとも「α」(DC版含む)ぐらいの難易度で精一杯という人は、中盤以降でかなり苦労しそうな感じがする。必殺技の一発ぐらいじゃ倒れないザコが、倒しても倒しても出てくるさまは、例えるなら「コンペイ島に核が撃ち込まれたと思ったら、コロニーが地球に落ちようとしていると知った連邦軍の高官」のよう(ちとマイナー?)。とはいえバランスが悪いと言っているのではなく、しっかりと戦略を練って挑めば、それに見合った成果を得られる、高難度でバランスのとれた完成度の高いシミュレーションといった印象か。それと、救済措置かどうかはわからないけど、敗北するとインターミッションに戻るようになっているのは◎(つまり、敗北したステージで得た資金を改造に使えたりする。今まではステージ冒頭)。シミュレーションが苦手でも、根気さえあればどうにかなる、というのは評価したい。(かなめ)

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数3人　9｜8｜8　プレイレビュー 8.33 平均点

PICK UP 2　PS2　鉄拳4

3月28日発売

期待のランキング　8位　247 POINTS　PS2タイトル中―3位

- ●ナムコ
- ●6,800円
- 1～2 PLAYERS
- ジャンル：F・ACT(対戦格闘アクション)
- メモリ使用容量：70～KB
- DVD-ROM：1枚
- 対応等：デュアルショック、デュアルショック2 鉄拳4スティック対応
- 備考：―

強者どもが拳を交える!
「鉄拳」シリーズ最新作。アーケード版の内容に、コンシューマオリジナルのコンテンツや、ストーリー演出をプラス。「TEKKEN FORCE」では、対多人数の格闘を楽しめる。

今号 P82

●アーケード版の稼働開始から8カ月のスピード移植だが、クオリティに関しては満点に近いデキ。グラフィック、内容の再現はもちろん、珍現象まで移植している徹底ぶりだ。注目すべきはやはり、PS2版オリジナルのゲームモード。各キャラクターのバックストーリーにスポットを当てた「STORY BATTLE」をはじめ、コンシューマ版としての付加価値は高い。多人数の敵と戦う「TEKKEN FORCE」についても完成度は高く、大勢をなぎ倒していく展開が気持ちいい内容になっている。比較的地味なモードとして認識されがちな各種練習モードも、深く掘り下げるほどに味わいのあるレベルに仕上がっているのは、さすがナムコと言ったところか。ロード時間、メモリーカードへのアクセスなど、インターフェース関係までPS2の最高水準。ストレスを感じることはほぼないと言い切れる。購入に踏み切るか否かは「鉄拳4」そのものが好きか嫌いか、でしょう。アーケード版をプレイして好感触を持っている人ならば、買って損はない。(担当／池田弘典)　●「よくぞここまで」と言わんばかりの作り込み。移植度はほぼ完璧、アーケード版のプレイヤーも納得の完成度だ。コンシューマ版オリジナルコンテンツについても申しぶんない内容で、"ナムコらしさ"がいい意味で出ている。なかでも「TEKKEN FORCE」とエンディングムービーは一見の価値アリ。各種BGMも◎。(イケ)　●数ある対戦格闘ゲームと比べれば、明らかに水準以上のデキ。しかし、「鉄拳」シリーズの続編として考えると、パワーダウンが見られる。アーケード版の「4」はおろか、従来のシリーズ作品はすべてプレイしてきているが、今回の対戦は単純な攻撃の刺し合いで終始することが多く、駆け引きにおいて、密度を感じづらい。新たに追加されている壁、アンジュレーション(=地形の高低差)の二大要素についても非常にわかりにくく、完成されたものとは言いがたいのである。また、対CPU戦では、「プレイヤーが攻撃→CPUが即反撃」という流れが中心なため、窮屈な闘いを強いられる点も厳しい。もうちょっとコンシューマ版ならではの配慮がほしいところだ。その一方で、コンシューマ版オリジナルのコンテンツ群は好感触。とくに「TEKKEN FORCE」モードは、攻撃のバリエーションが膨大にあるアクションゲームという印象だが、大技で複数の敵を巻き込めたり、壁を利用したコンボがたくさん入ったりと、爽快感は抜群だ。本編の格闘でつちかったテクニックを駆使でき、なおかつこのモードならではの遊び方がある。(海老山さん)　●ストーリー演出がほどよく入って、新参プレイヤーに対して親切な作りになっている印象。また、「TEKKEN FORCE」モードは爽快感があり、けっこう熱くなれます。ただ、対多人数のバトルになるのに、ゲームシステムはあくまで「鉄拳」(1対1)がベースになっていて、(ターゲットを自由に変更できるとはいえ)、操作性に少々難も感じるかな。1人で遊ぶには十分満足いくレベルではあります。(あかつきはじめ)

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数5人　8｜10｜8｜7｜8　プレイレビュー 8.2 平均点

©葦プロ©AIC・EMOTION©ジーベック／ナデシコ製作委員会©スタジオぴえろ©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画©東映©東北新社©BANPRESTO 2002©NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

【お詫び】3月22日号のレビューにおきまして、「実況ワールドサッカー2002」(コナミ／Xbox)のレビューを掲載しましたが、サンプルROMは評価可能バージョンではありませんでした。関係各位の皆様に多大なご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。評価可能バージョンが到着しだい再チェックを掲載致します。なお、同タイトルのGC版は当初の予定どおり3月14日に発売されています。

PICK UP 3 GBA シャイニング・ソウル

3月28日発売

期待のランキング 28位 99POINTS GBAタイトル中 2位

●セガ ●5,800円	1 PLAYER
ジャンル RPG（コミュニケーションRPG）	メモリバックアップ 有 / カートリッジ 1枚
対応等 通信ケーブル対応 ※プレイヤーぶんソフトがあれば通信協力プレ可能	備考 —

今号 P109

友達みんなと冒険しよう！
一人旅はむろん、最大4人まで一緒に冒険を楽しめる。ゲームはいわゆる「アクションRPG」。プレイヤーキャラクターは戦士と魔法使い、アーチャー、ドラゴン戦士の4タイプから選べる。

●トップビューのアクションゲームとして見ると、操作性こそ悪くないものの、高い戦略性があるわけではなく、ただただバトルを繰り返す「キャラクター育成ゲーム」といった印象。ところが仲間4人のマルチプレイになると、いきなり楽しさの幅が広がる。ピンチになった戦士をアーチャーの弓が救い、戦士がオトリになって魔法使いから敵を遠ざける、といった、シングルプレイでは見られぬいろいろなシチュエーションが発生するのだ。コミュニケーションRPGはやりたいけどネットゲームは面倒くさそう、なんて人には手軽で遊びやすいだろう。各ダンジョンごとの戦略があまり変わらず単調な気もするけど、友達と話しながらゲームするのはやっぱり面白い！　こういう感覚、オレがゲーム少年だったアノ頃以来だなあ。（担当／漁ん）　●ケーブル接続プレイが心底楽しいゲームはそうそうないが、これは2人だけでも連携や協力が愉快！　3〜4人だと独特のガヤガヤ感が醸成されてなおよい。何しろ携帯ゲーム機を持って4人がツラつき合わせて遊ぶという図式だから、ネットワークRPGみたいに面倒なチャットもアイテム泥棒もない、風通しのいい場が約束されているところが大きい。また、プレイヤーキャラクターが例え友達と同じ種族でも、スキルポイントの振り分けによる差別化で「自分のキャラ」を育てられるので、懸念していたほどシングルプレイも退屈ではなかった。短時間の暇つぶしや、腰をすえての良質アイテム探しと、気分しだいでプレイの方向も選べるし。ぶっちゃけて言えば、パソコンの海外ネットゲーム「Diablo」のセガ版なんだが（笑っちゃうくらい似てる）、「シャイニング」シリーズの、いや玉木美孝の絵が乗っかっているだけでメガドライバーの私はOK。（佐々木イサヲイチ）　●「シャイニング」シリーズを知っていれば、ところどころでニヤリとすること間違いなし！　オープニングで本を読む女の子からはじまって、従来シリーズの主要人物や歴代のボス、召喚魔法にまで懐かしい顔（歴代マスコットも！）が目白押しです。また、仲間同士のマルチプレイも、「パーティ組んで協力プレイ」の醍醐味が味わえて最高。言うなれば「友情判定ゲーム」？　戦闘が簡単なので、アクションRPGの苦手な人でも問題ないでしょう。チマチマしているキャラクターたちも、かわいらしいです。ダンジョンが長いわりに、途中でセーブ→次回はセーブポイントから再開、ってできないところなど不満もあるけど、全体を見ればシリーズファンはもとより、ファンでなくとも買いの内容。ぜひマルチプレイで友情を試しちゃいましょう（笑）。（美緒）　●とまどうことなくすぐに楽しめる手軽な操作性、アクション性が好感触。たとえゲームスタート早々にマルチプレイを始めても、悩むことなく友達同士協力できるはず。ちなみに当方、今回が初のコミュニケーションRPG体験。使用キャラクターは攻撃力トップレベル、攻撃ヒット率20%、当たればスゴイ、けど当たらないドラゴン戦士。……「仲間に助けられる」喜びを感じる毎日です。（元澤利明）

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数4人　7 | 8 | 8 | 8　プレイレビュー 7.75 平均点

PICK UP 4 DC シスター・プリンセス プレミアム・エディション

3月28日発売

期待のランキング 3位 319POINTS DCタイトル中 2位

●メディアワークス ●9,800円	1 PLAYER
ジャンル ADV（アドベンチャー）	VM使用ブロック数 52〜ブロック / GD-ROM 2枚
対応等 ———	備考 3万本限定生産。ストラップを同梱。

今号 P76

「お兄ちゃん……大好き！」
「シスター・プリンセス」と、同「ピュア・ストーリーズ」のダブルパッケージ。12人いる妹たちと、さまざまな交流を楽しめる。グラフィックにはDC版ならではの描き下ろしCGも収録。

●妹が12人いて、みんな兄（主人公）のことが好き。無茶苦茶な設定である。だが、かわいい妹たちが「ラブ」なんて言いながら迫ってきたら、悪い気はしないだろう。そう、それが“妹萌え”への第一歩。設定からして完全なコメディなので人を選ぶが、独特の言葉づかいを駆使したシナリオはすごい。萌える。シナリオ構成のバラバラ加減が難点だが、物語よりもシチュエーションを楽しむべき作品だ。（担当／金子光晴お兄様）　●PS版とほぼ同内容ながら、高い水準を満たしていて好印象。妹たちの合いの手が入るミニゲームなどあって、ファンアイテムとして「間違ってない」作りになっている。本編とファンディスク2枚組みで、お値打ち感も高い。（菅）　●女性の視点だと「こんな妹なら一緒に遊びたい」。ハマれば、母性本能を刺激されるような温かみと優しさが感じられる内容です。（久遠寺懐）

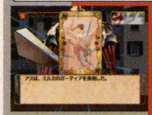
ドリマガスタッフ評点　レビュー人数4人　9 | 8 | 8 | 8　プレイレビュー 8.25 平均点

PICK UP 5 DC カード・オブ・デスティニー 〜光と闇の統合者〜

3月28日発売

期待のランキング 12位 226POINTS DCタイトル中 8位

●アーベル ●6,800円（初回限定版ともに）	1 PLAYER
ジャンル RPG（カードファンタジーRPG）	VM使用ブロック数 32ブロック / GD-ROM 1枚
対応等 VGA対応	備考 初回限定版にはCDを同梱。



今号 P186

ちょっとHなRPG？
カードを使った独特なシステムが特徴のファンタジーRPG。元はパソコンソフトで、18禁描写のみならず、インターフェースなどまでアレンジしている。

●ていねいに作ってあるけど、ストーリーを進めるフラグ立てのためにMAP移動を繰り返すなど、全体的にオールドテイスト。ただ、ガーディアを使った育成システムは面白く、装備の組み合わせを考えたりするだけでけっこうハマれるかも。戦闘はサクサク進むものの、中盤くらいから異様にエンカウント率が上がる感じで、面倒に感じた。まぁ、そのぶんレベルを上げやすいと思えばプラスかな？（担当／いしぱん）　●キャラクターがカードを装備することで強化していく過程はなかなか面白い。ただ、元がアダルトゲームということで、イベントシーンなどで少し不自然さを感じることも。（飯田REI）　●アドベンチャーモードとRPGモードを交互にプレイするタイプなので、どちらかが苦になるということもない。女の子とのシナリオも楽しめるし、純粋にゲームとしても○。（うまのすけ）

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数3人　6 | 7 | 8　プレイレビュー 7.0 平均点

PICK UP 6 PS2 アルペンレーサー3

3月28日発売

期待のランキング 94位 20POINTS PS2タイトル中 37位

●ナムコ ●6,800円	1〜2 PLAYERS
ジャンル SPT（スキーレース）	メモリ使用容量 97〜KB / CD-ROM 1枚
対応等 デュアルショック2対応	備考 —

—

雪上をゆく“最速”は誰だ!?
スキーやスノーボードなど、冬季競技混在のレースが展開する。プレイヤーキャラクターは計7人。誰を選ぶか、またどのギア（＝スキーやボード）をつけるかで走行性も変わってくる。

●例えるなら、ジェットコースターのハンドルをきるカンジとでもいいますか。雪山を猛スピードで下る展開と、林や氷河のスキ間を抜けるスリルが気持ちいい。シンプルな操作性（終始ハンドリングがメイン）もあって、爽快に楽しめるはず。しかし、ナムコらしからぬゲーム中のCGモデルには正直ガッカリ。せっかく格闘ゲームよろしく個性あるキャラクターたちがいるのだから、そしてコスチュームセレクトシステムもあるのだから、こうしたところにも手間をかけてほしいね。ムービーはいい仕事してます。（元澤利明）　●スピード感は抜群。また操作中の緊張感や、ショートカットコースを見つけてレコード短縮したときの達成感は、「レースゲーム」として及第点を与えられる。ただ、コース数が少ない点と、攻め方のバリエーションのなさは気になる。早くあきる可能性あり？（鶴岡八幡）

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数3人　7 | 6 | 6　プレイレビュー 6.66 平均点

PICK UP 7 PS2 キングダム ハーツ

3月28日発売

期待のランキング 23位 115POINTS PS2タイトル中 8位

●スクウェア ●6,800円	1 PLAYER
ジャンル RPG（ロールプレイング）	メモリ使用容量 132〜KB / DVD-ROM 1枚
対応等 デュアルショック2、ハードディスク対応	備考 —

今号 P128

ディズニーとスクウェアが贈るファンタジー
スクウェアのキャラクターと、ディズニーの人気キャラクターたちが競演する夢の冒険劇。ゲームは「ピーター・パン」や「アラジン」など、おなじみのディズニーワールドで展開する。

●ゲーム中の世界描写がやわらかく、まさにディズニーの雰囲気そのまま。アニメさながらにイキイキ動くキャラクターたちには、感動さえ覚える。しかも最近の作品のみならず、古い作品世界まで取り上げてられていて、つい思い出にひたることしばしば。呼称ジャンルは「RPG」だけど、実際のところはいわゆる「アクションRPG」。バトルはボタン1つで連続攻撃を繰り出せるなど簡単に遊べる内容で、とても楽しい。アクションが苦手な人でも問題ないよ。（担当／久遠寺懐）　●ディズニーとスクウェア、両ブランドの“らしさ”がうまく合わさっている。各ステージの作り込みも見事で、どうすれば目的の場所に行けるのか、また何をすれば勝てるのか、など考えさせられる。戦闘シーンについては、ゴリ押しだけで大半の敵に楽勝できるのが難点だけど、爽快感はかなりのものです。（久松大介）

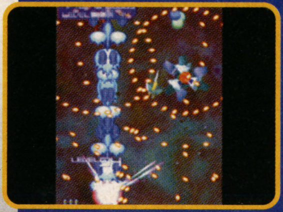
ドリマガスタッフ評点　レビュー人数3人　9 | 9 | 8　プレイレビュー 8.66 平均点

©SEGA CORPORATION,2002© 2000-2002 天広直人・公野櫻子/Media Works Inc.・Stack©Abel Inc,/©菅野ひろゆき All Rights Reserved.©2001 NAMCO LTD.
©Disney Enterprise,Inc.
Developed by SQUARESOFT

ALL GAME SOFT REVIEW

PICK UP 8 PS2 サイヴァリア コンプリートエディション

3月28日発売



期待のランキング 103位 18POINTS PS2タイトル中 41位

- ●サクセス
- ●5,800円
- 1~2 PLAYERS
- ジャンル：SHT（シューティング）
- メモリ使用容量：388~KB
- DVD-ROM：1枚
- 対応等：デュアルショック、デュアルショック2対応
- 備考：攻略DVD同梱版、サントラ同梱版は各7,800円。

敵弾カスれば強くなる！

アーケード発の縦スクロールシューティング。特徴は敵弾回避のシステムで、弾をスレスレにかわすと自機が強化する形になっている。ゲームは2タイプのバージョンを収録。

今号 P146

●自機の判定が極小なため、弾幕の間をスイスイくぐれる快感と、敵弾に「かする」ことでスコア（と自機レベル）を稼ぐというバランス感覚が絶妙。避けに専念すればクリアはたやすいが、稼ぎたかったら自ら「当たりに行く」覚悟が必要で、死んでもあくまで自分のせいになるゲーム性は非常にユニーク。稼ぎの挑戦への回答の1つである攻略DVDは、開いた口がふさがらないほど豪快。最初に一括読み込みをすれば、途中ロードしないのも◎。（菅）●とにかく「弾に近づけ！」が身上のコンセプト。それだけに、初心者が最初慣れにくいシステムと言えるが、ひとたびハマれば、敵弾に突っ込む自分がいる。間違って被弾すると思わずストレス寸前でも、それ以上に次への挑戦意欲がわく内容だ。シリーズ2作が両方収録されるお買い得さと、ほぼ完璧な移植もポイント高し。（担当／同志酒井）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数3人 | 9 | 8 | 9 | プレイレビュー **8.66** 平均点

PICK UP 9 PS2 ブラックマトリクスII

3月28日発売

期待のランキング 26位 109POINTS PS2タイトル中 10位

- ●NECインターチャネル
- ●6,800円
- 1 PLAYER
- ジャンル：S・RPG（タクティカルシミュレーションRPG）
- メモリ使用容量：66~ブロック
- DVD-ROM：1枚
- 対応等：デュアルショック2対応
- 備考：—

「B／M」新章

羽のある種族が暮らす世界を舞台に、登場人物たちの愛憎ドラマが展開する。あらゆる意味で自由度の高いシミュレーションシステムは、一作目（サターンソフト）から健在。

Vol.5 P60

●ハードな雰囲気は前作と変わりませんが、ゲームとしては別モノ。会話や選択肢が増え、感覚的には恋愛アドベンチャーに近いかな。とはいえ、高さや攻撃方向など細かいことまで影響する戦闘は、手ごたえ十分。ただ、戦闘システムが一新されて"らしさ"が減り、単調になった感はある？　難易度は、戦績を気にしなければ難しすぎないレベル。イベントや3Dキャラもかわいいので、女の子もぜひ。（担当／美緒）　●女性が萌えられるシチュエーションをそろえた主人公設定がうまい。前作のテクニカルなところを引き継いであまりあるシステムは、硬派なシミュレーションが好きな人向け？　見た目に反して戦略性や、やり込み要素は高いです。設定だけに惹かれて遊ぶと大変だけど、シナリオがよく練られているし操作性もいいので、結末を見たい一心でがんばることもできるはず。（ミカス帝）

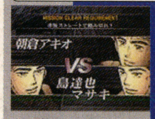
ドリマガスタッフ評点 レビュー人数3人 | 7 | 7 | 7 | プレイレビュー **7.0** 平均点

PICK UP 10 PS2 湾岸ミッドナイト

3月28日発売

期待のランキング 71位 35POINTS PS2タイトル中 29位

- ●元気
- ●6,800円
- 1 PLAYER
- ジャンル：RAC（レース）
- メモリ使用容量：40KB
- DVD-ROM：1枚
- 対応等：i.Linkケーブル対応
- 備考：i.LinkケーブルでPS2同士をつなげば2人で対戦できる。



走り屋たちが駆け抜ける

同名コミックのカーバトルをゲーム化。レースは、相手とせめぎあいながら「SPゲージ」を奪い合う内容になっている。原作にそって展開するモードなど、各種ゲームモードを収録。

今号 P143

●原作を知らないと"キャラがカットインする「首都高バトル」"だが、原作ファンなら絶妙なタイミングで入る名ゼリフやコミックそのままのイベントで大盛り上がり。セリフやドライバーの表情が画面にたびたび割り込むにもかかわらず、それをうるさく感じさせない演出の妙、さらには三つ巴のバトルなど、単なる公道レースゲームの枠には収まらぬ良作だ。とくに原作そのままに物語を追体験できるミッションモードはオススメで、独特のクサイ会話の余韻を楽しみながらのバトルはじつに楽しい。（担当／大友順）　●格闘ゲーム風ルールのレースゲーム。一般車も走る首都高では「同じライン取りが二度と通用しない」スリルがあり、ライバルとの位置関係が重要なバトルシステムは原作を知らない人にも新鮮なはず。ブラックバードやオキの追加も原作ファンにはうれしい。（サマライ籏野）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数3人 | 8 | 9 | 7 | プレイレビュー **8.0** 平均点

PICK UP 11 GC バイオハザード

発売中（3月22日発売）

期待のランキング —— —— ——

- ●カプコン
- ●6,800円
- 1 PLAYER
- ジャンル：ETC（サバイバルホラー）
- メモリ使用容量：8~ブロック
- 8cm光ディスク：2枚
- 対応等：——
- 備考：「メモリーカード59」を同梱。

「恐怖」、新たに。

舞台は次々に人が消息を絶つ謎の洋館。襲いくる化け物たちと戦いながら、館を探索していくことになる。ベースは'96年の同名作で、物語・演出両面を再構築しているという。

今号 P106

●評価したいのはコンシューマの究極に達したといえる映像美。まさに「生感」なる表現がふさわしい、リアルにしてゲームに最適化された映像は、独特の空気感を漂わせる。そして次に驚かされるのは、洋館の仕掛けがほぼ一新されている点。各所の解法が替わっていたりして、新鮮な感覚で取り組める。また、洋館の設計者トレヴァーについての新解釈が入っているところは、マニアにうれしい作りだ。従来作は散々遊んできたけど、クリアには10時間かかった。これだけ初代「バイオ」で遊ばせてくれて、しかも当時以来の衝撃の恐怖。僕の5本の指に入るベストソフトです。（担当／竹下ツバサ）●「あれっ、こうだったっけ？」というちょっとした新鮮さが、PS版を体験済みの人にも楽しめるヨロコビ。でもせっかくだから「バイオ」未体験の人に、この緊張感はぜひ味わってもらいたいもの。（TETSU）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数3人 | 10 | 8 | 9 | プレイレビュー **9.0** 平均点

PICK UP 12 GBA ファイアーエムブレム 封印の剣

3月29日発売

期待のランキング 9位 247POINTS GBAタイトル中 1位

- ●任天堂
- ●4,800円
- 1~4 PLAYERS
- ジャンル：SLG（シミュレーションRPG）
- メモリバックアップ：有
- カートリッジ：1枚
- 対応等：通信ケーブル対応 ※プレイヤーぶんソフトがあれば通信対戦可能
- 備考：—

新たな戦記が幕あける——

「シミュレーションRPG」の祖にして金字塔、「FE」シリーズの新作。エレブ大陸を舞台に、新たな戦記が展開する。また、今回は通信対戦システムをプラス。友達のデータと戦闘もできる。

今号 P98

●原点回帰40%、現代的工夫60%。初めての人から、根っからのファンまでに全対応する「遊び方の幅の広さ」はさすが。とくにシミュレーションとしての調整は「誰にでもクリアできるが、その気になればハードルはいくらでも自分で高くできる」というフレキシブルさに磨きがかかっている。元祖ファミコン版以降、亜流のシミュレーションRPGが多数出たが、コレをやるとつくづく「どれもRPGシミュレーションじゃねーか」と実感。あと、本物じゃないとヤだって人に。（担当／佐々木イサヲイチ）　●シナリオ分岐や「支援」システムなどのおかげで、本シリーズ特有のやり込み要素に磨きがかかっている。また、本編のデキもさることながら、インターフェースや各種ゲームサポート機能が非常によく整備されている。今までこのシリーズにふれていない人にこそオススメしたい。（杉浦ヨテン）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数3人 | 10 | 9 | 10 | プレイレビュー **9.66** 平均点

PICK UP 13 GBC BIOHAZARD GAIDEN

3月29日発売

期待のランキング 85位 25POINTS GBタイトル中 1位

- ●カプコン
- ●4,200円
- 1 PLAYER
- ジャンル：ADV（サバイバルアドベンチャー）
- メモリバックアップ：有
- カートリッジ：1枚
- 対応等：——
- 備考：—

ホラーストーリー、新境地へ

同名シリーズ初の携帯機版。新作ストーリーが展開する。ゲームは、クリーチャーのはびこる豪華客船を探索していく内容。戦闘は、独自のシューティングモードで展開する。

今号 P110

●敵と戦い、ときには逃げて、カギを探して行ったり来たりと、見た目の違いに戸惑いさえしなければ、「バイオ」っぽい雰囲気はそれなりに楽しめる。事実、つらい序盤を過ぎれば、何となく先に進めてしまう面白さもある。ただし、クリーチャー相手の戦闘シーンは、あまりにもチープかつシビアで意気消沈。動くゲージをただ目押しするってのはどうかと。レジュームもできるし、携帯ゲームとして遊びやすくはあるので、「いつ何時でもバイオを！」というハングリーな人向けね。（TETSU）　●従来のシリーズでは突然ゾンビが出てきてプレイヤーを驚かせることが多かったのに、この作品ではゾンビの数が多すぎて、恐怖を感じる暇すらない。あと、ゲームボーイアドバンスで遊ぶと画面が暗すぎて、ゾンビと遮蔽物の見分けのつかないこともあるのはやっかいだなぁ。（担当／久遠寺懐）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数4人 | 6 | 5 | 6 | 7 | プレイレビュー **6.0** 平均点

©SUCCESS 2002©2002 フライト・プラン / NECインターチャネル イラスト つちやきょうこ©楠みちはる／講談社©2002 GENKI©CAPCOM CO., LTD. 1996,2002 ALL RIGHTS RESERVED.©2002 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS©2001 CAPCOM CO., LTD. All Rights Reseverd.©CAPCOM®and BIOHAZARD®are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. All Rights Reserved.

「サクラ大戦4～恋せよ乙女～」発売記念！

ドリマガオリジナルテレカ全員サービス

今回はステキな「テレホンカード・ホルダー」ももらえちゃう！

応募締め切り 5月7日(火曜) 消印有効

4号連続 第1回

今号の『ドリマガ』の表紙を飾った美しいイラストをはじめ、「サクラ大戦4」のイラストがテレカに!! しかも今回は3枚以上申し込んでいただいた方にもれなく特製カード・ホルダーをプレゼント!! これはファンならずとも見逃せないですよ～!!

応募No. 1

店頭や広告などではおなじみのエリカ&さくらがテレカの絵柄になった！ イラストはキャラクター原案の藤島康介氏の手によるもの。ぜひ押さえたい逸品！

応募No. 2

今号の『ドリマガ』の表紙を飾った描き下ろしの絵柄。イラストはキャラクターデザイン・総作画監督の松原秀典氏。『ドリマガ』だけの逸品は見逃せない！

応募No. 3

今回が初お目見え！の藤島康介氏の手による「サクラ大戦4」最新のイラストも早くもテレカに！ エリカとさくらの最強コンビはスキなし！ のポーズです。

■応募者全員サービス　応募の決まり■

●応募してくださった方全員に、ご希望の「ドリマガ特製「サクラ大戦4」オリジナル・テレホンカード」(50度数)を1枚お送りします。(※綴じ込みの専用払込用紙を使用しなかった場合は無効です。ご注意ください)。

＜応募方法＞

①添付(本誌に貼り込んである)の、専用応募券つきの払込用紙をミシン目にそっていねいに切り取ってください。そして所定の場所に、あなたの**郵便番号、住所、電話番号、氏名(フリガナも忘れずに！)**、年齢などをていねいに記入してください。記入もれやミス、読みにくい文字などは商品未着の原因になりますのでご注意ください。

②あなたの希望するテレホンカードの番号①～③の3種類の中から**1つだけ**選んで、振り込み用紙に丸をつけてください。

③すべての記入が済みましたら、**お近くの郵便局の窓口で代金を振り込んで**ください。(応募のための料金850円のほかに、別途振り込み手数料がかかります。あらかじめご了承ください)。

④振り込み後に渡される「振込票兼受領証」を受け取り、テレホンカードがお手元に届くまで**大切に保管してください。**(この用紙は、あなたが入金をした証拠となりますので捨てたり、なくしたりしないよう注意してください)。

■応募の締め切りは2002年5月7日(火曜日)当日消印有効です。

※テレホンカードの発送は2002年6月上旬からになります。 万一、7月になってもテレホンカードが届かない場合は、事故の可能性がありますので、お問い合わせください。それ以前の未着のお問い合わせにはお答えできません。また、問い合わせの際は振り込み用紙のひかえをお手元に用意してからお電話ください。

応募者全員サービスに関するお問い合わせは
03-5549-1161
(受付時間：月曜～金曜日(除く祝日)の午後4～6時)

テレホンカードの未着などに関するお問い合わせは
03-5549-1200
(受付時間：月曜～金曜日(除く祝日)の午前10時～午後5時)
までお願いします。

テレホンカードの応募締切日は5月7日(火曜日)消印有効です。

※カードホルダーはお1人につき、1冊とさせていただきます。6枚テレカを申し込まれても、お送りするホルダーは1冊となります。ご了承ください。

テレカを3枚以上申し込むと、もれなくこのステキなカードホルダーをプレゼント!!

© OVERWORKS/SEGA,2002 © RED 2002

※テレカやカードホルダーのデザインは、実際のものとはことなる場合があります。

ドリマガ 4月5日号 アンケートハガキ

1 性別 **2** 年齢（実数） **3** 学校・職業

4 よく利用する情報メディアはなんですか？（8つまで）

5 本誌の表紙について

6 このアンケートハガキを出す頻度(ひんど)は

7 あなたは今年（2002年）に入ってから、何本くらいのゲームソフトを買いましたか？

8 あなたはおもに、『ドリマガ』でどんな記事が読みたいと思いますか？

（理由 ）

9 今号の記事でおもしろかったものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●おもしろかった記事

1番 2番 3番

●おもしろくなかった記事

1番 2番 3番

10 持っているハード（周辺装置）

11 購入予定のハード（周辺装置）

12 これから買いたいソフトをP18のリストから選んでください

1番 2番 3番 4番 5番

6番 7番 8番 9番 10番

ドリマガ 4月5日号

郵 便 は が き

お手数ですが50円切手を必ずはってください

107-0052

（受取人）

東京都港区赤坂4-13-13

ソフトバンク パブリッシング(株)

ドリマガ編集部 行 4月5日号

ドリマガ 4月5日号

（フリガナ）		電話番号
お名前		（　　）
ご住所 □□□-□□□□	都道府県　市区郡	
メールアドレス	（注）弊社より、お知らせが届く場合があります。	
編集部へひとこと		

各ハードに移植または続編を希望するゲーム名を6つまで書いてください。
（各シリーズの何作目かもか書いてください）

移植先の機種	タイトル名	移植元の機種	移植先の機種	タイトル名	移植元の機種
DC			DC		
PS2			Xbox		
GC			携帯ゲーム		

番　P.208より希望するプレゼント番号とプレゼント名を書いてください。

賞品名：

毎回、旬な情報をキャッチアップする!!

さらに突撃取材!

もっと! ドリマガ 第102探査 なぜなに!? 探検隊

今回の調査テーマ

ゲームとアニメの関係 〜接近する両業界の今と未来〜

「たいちょー！ たいちょーっ!! たいっちょーっ!!!」「むむ？ 何よ、ハチ」「いやぁ、ついに『サクラ大戦4』発売になりましたよ、たいちょう」「うむ。ドリキャスの有終の美を飾る大作、全ユーザー必見じゃな」「とはいえ、たいちょう。最近はゲームユーザーだけでなく、他の業界、すなわちアニメ関係者からも『サクラ大戦』は注目されていますからね」「ほー。そういえば、昨年末なんかは劇場映画の『サクラ』も公開されたしの」「ゲームとアニメの関係って、最近ちょっと気になりますよね」「というわけで？」「突撃取材してみましたッス」「む」

たいちょー！「サクラ大戦4」がいよいよ発売になりましたよぉ！

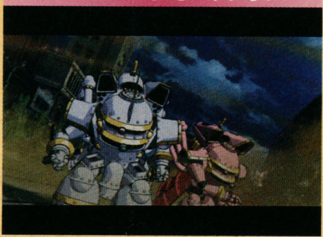
「たいちょう！ まずは無事発売されました『サクラ大戦4』。いやぁ、漢（オトコ）ですよね、やっぱ。全ユーザーを失意のどん底に落とした"製造中止"から1年。その1年間をドリキャスユーザーのために最後の新作を作ってくれたわけですから。この発売はやっぱうれしいですよね、ファンとしては」「うむ。今回は、その心意気を汲み取って、じっくりとプレイしたいところじゃの」「いやぁ、店頭デモでも見ることができましたけど、あいかわらずデモムービーは圧巻ですね」「む。ゲーム業界以外でもこの映像は大注目じゃの」「ですね」

DCで感動のフィナーレ！

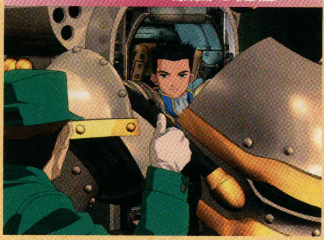
本当は出る予定がなかったところに、急遽発売してくれたDC最後の「サクラ大戦」。テレビCMでは「最終回」なんてキャッチフレーズがバンバン流れてましたが、ファンとしては見ないわけにはいかない内容なのは確か。感動のクライマックスとフィナーレが展開します。

「4」はオープニングムービーもバッチリ。ファンにはおなじみの「ゲキテイ」がファイナルバージョンとなって、大神一郎（陶山章央氏）が歌い上げる。シリーズを重ねるごとに進化してきた映像の1つの頂点を見ることができるのが、この「サクラ4」でもあるのだ。

オープニングもバッチリ！



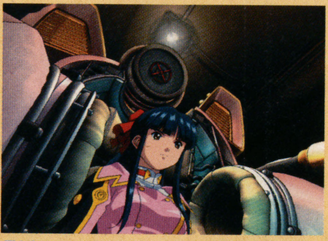
アニメとCGの融合も健在！



「サクラ大戦」で試みられてきたアニメとCGとの融合。「ネオCG」と呼ばれる映像は、ドリームキャストという高性能ハードでこそ試すことのできた新世代の映像表現だ。アニメセル風のキャラがCG風の背景とともに縦横無尽に動きまくるさまは、アニメ業界からも注目が！

そういえばアニメ誌でも最近ゲームタイトルが扱われてますねぇ

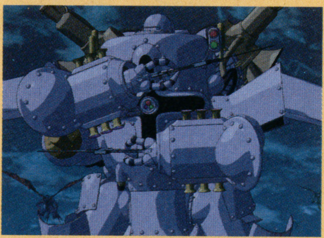
「たいちょう、そう言えば去年の『サクラ3』発売の時なんかもそうでしたけど、最近はアニメ誌でも『サクラ大戦』関連の表紙を見かけたりしますよね」「おぉ。そう言えばそうじゃの。アニメ誌って本の大きさが大きいから、結構目立つよねぇ」「ですよねぇ」「中味も見てみると、表紙だけじゃなくて、結構付録なんかもスゴイんですよ。年末の劇場版の公開のときなんか、描き下ろしの絵ハガキが7枚も付いていたりして」「へ〜、どれもゲーム誌では見たこともない新規の描き下ろしというのもさすが」「ちょっとそのへん見てみますよ」



最近はゲームのCGムービーの技術も大きく向上し、本家のアニメも凌駕するような映像も見られるような場合も。やはり注目度は高い。

活動写真 サクラ大戦

このあいだのお正月映画として封切られた「サクラ大戦」の劇場版。アニメとCGの融合が随所に導入され注目された。一部の上映館では公開期間も延長された。



.hack

http://www.hack.channel.or.jp

貞本義行×伊藤和典×真下耕一

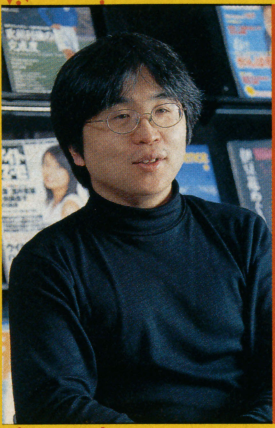
アニメ業界の人気クリエイターが集結して推進されているバンダイの「.hack（ドットハック）」プロジェクト。ゲームには、各巻で45分ほどのDVDアニメ映像が付けられ（ゲーム単品販売もあり）、しかも低価格の5,800円を実現。両業界注目の展開だ。

最近はアニメ誌の付録としてゲーム作品が扱われることも目立つように。その一部を紹介しよう。

描き下ろし7枚ということ自体かなり力を入れているのを感じさせられる。

「.hack」はアニメ、コミック、ゲームなど同時展開も多数。

というわけで、今回はアニメ誌の方に話を聞いちゃいましたよ!



Newtype.com
湯浅太一
(株)角川書店 アニメ・コミック事業部 雑誌課 ニュータイプドットコム
アニメ誌No.1の『ニュータイプ』編集部でデジタルコンテンツを担当。ゲームとアニメの関係を聞いたぞ。

最近のアニメの流行は「萌え系」ですかね(笑)

――「たいちょう! というわけで、ゲーム業界とアニメ業界の今の関係を聞くために、アニメ誌No.1の座にいる『ニュータイプ』さんにお話を聞いてきましたよ!」「おお―、このコーナーもいよいよ他の業界誌にまで進出(笑)。興味深い話が聞けそうじゃの」「アニメ業界やアニメファンの人ってゲームの作品やキャラにどの程度注目をしているのか? ぶっちゃけて聞きましたよ」

ニュータイプ■ゲームの作品について言えば、最近のアニメ業界は以前よりも注目はしてると思うんですよ。例えば「サクラ大戦」などがゲームで出る時期に、アニメ誌の表紙を飾ることだって最近はめずらしくないわけですが、なんで(表紙を)やるかというと、「(アニメファンが)好きなんじゃないか?」という予測もあってやるわけなんですね。そういう期待が、最近のゲームにあるのは確かです。ここのところ、アニメファンにウケているのが、いわゆる"萌え系"と呼ばれるアニメなんです。妹が10人出てくるアニメとか(笑)、先生が宇宙から降ってくるアニメとかだったりするんですが、それって元々はPCとかのゲームだったものが、DCなどの家庭用ゲームとして出て、それがテレビアニメになる……みたいな流れがあるわけですよね。人気のほうは何年も長続きをする――というものではないのですが、放映されている間の人気たるや、そのレスポンスはものすごくあったりするんですよ。記事人気もダントツ一番! というまではいかなくとも、二番とか三番とかには付けてきて、(ファンの人達が)使うお金もかなり高かったりします。最近は、アニメファンも年齢層がここ数年で2～3歳上がってきてるのですが、依然主流は10代後半～20代です。その世代は、アニメだけでなく、ゲームもしながら育ってきていますから、実はアニメファンとゲームファンの間に、明確な境界線はあまりないのかもしれませんね。

――『ニュータイプ』さんのスタッフの方々も年齢層はバラバラな感じで?

ニュータイプ■うちは創刊して17年になりますが、編集スタッフは私も含めて十数名います。そのうちの年齢層は、結構バラバラですね。若いスタッフもいれば、40代のスタッフもいたりしますし。ですから、昔のことを知りたければあの人のところ、最近の萌え系アニメなら、あいつが……といった感じで、結構世代も分かれていますよ。

――ちなみに『ニュータイプ』さんの読者の男女比率というとどんな感じに?

ニュータイプ■圧倒的に女性のほうが少ないですね(笑)。(誌面で)扱う作品によって変わりますが、それでも平均するとだいたい10:1か8:1ぐらい。多くても2～3割という感じです。これはうちがあまり女の子向けじゃないからということもあるんですが、本当は女性のアニメファンというのは結構いるんですよ。ある意味男性のアニメファンより圧倒的にアクティブですし(笑)。

――このあいだバンダイから発表のあった「.hack(ドットハック)」はいかがです? 『ニュータイプ』さんもずいぶん注目しているようですが。

ニュータイプ■まずはキャラクターデザインが(「エヴァンゲリオン」の)貞本(義行)さんですから、アニメファンに向けての引きは強いと思います。アニメファンは、誰が作っているとか、誰が声優として参加しているという部分にかなり関心が高いですからね。そのへんで言うと、「.hack」もゲームだけでなく、アニメやコミックなど広く展開しますから、注目度は高いと思います。

――ところでアニメ業界のCGへの関心度というのは、かれこれ10数年前から議論されてきたところかと思いますが、そのへん今後はどうなりそうですか?

ニュータイプ■そうですね。昔は「CG」というと、非常にアニメとは違和感を感じた部分もあったんですが、最近は技術の向上もめざましく、OVA作品などではCGもバリバリ使われていたりします。ゲームでは「サクラ大戦」が、キャラ部分はアニメセル風なんだけど、光武などのメカ部分はCG風と、違和感なく融合されているのはスゴイですよね。アニメの世界では、現場にまだ在庫のセルが多く残っているため、昔ながらの原画・動画・セル着色で作られていたりしますが、あと5年もしたらすべてデジタル化されてるかもしれません。「サクラ大戦」のアニメムービー自体、アニメファンにはおなじみのプロダクションI.Gがやっているわけですから、両業界とも、今後境界線もなく、近づきあっていくんじゃないでしょうか。アニメ業界としては、面白いゲームがたくさん出てくれれば、そこからアニメへの展開も当然期待できるわけですから。今後もゲーム業界には注目してますよ。

ゲームからOVAに

DCユーザーにはおなじみの「Kanon」は現在テレビアニメが放映中(毎週水曜・深夜2:25～2:55/フジテレビ系列 ※関西テレビでも放映中)。いわゆる"萌え系アニメ"の代表格としてアニメファンの人気も高い。

現在発売中の『ニュータイプ』最新号(毎月10日発売)は、CLUMP描き下ろしの表紙「ちょびっツ」が目印で発売中。人気漫画家CLUMP原作のアニメ化は早くも注目の的だとか。放映は4月2日より毎週火曜2:20～TBSにて。

最新号は驚異のサービスも!

最新号には、なんとOVA版「パトレイバー」第1話が丸ごと1本収録されたDVD(他にもムービー13本70分収録)が付録に。これで650円という驚異のサービス。売り切れ必至!

アニメとゲームの関係って実は深いのかもしれませんね

最近流行のトゥーンレンダはまだCGとしては過渡期の技術? サクラムービーのような絵がグリグリ動く日もいつかは?

ファミコンの時代、ゲームをプレイするようなファンは、当然アニメファンも多かったと思う。彼らがゲームに望んだものとしては、いつも見ているアニメのような映像そのままに、ゲームが楽しめたら……なんて要望もあったわけだが、あれから十数年、ようやく今の時代になって、その「夢」が実現しつつあるのではないだろうか。「サクラ大戦3」と「4」で提示されたアニメとCGの融合といった映像も、その1つと言えそうだが、最近ゲーム映像表現の手法として流行の「トゥーンレンダリング」なども、その過渡期の技術なのかもしれない(この場合、アニメファンが欲するのは、リアルタイムで今の「サクラ大戦」ムービーのような映像を遊びたい……というものなのだろうが、まだそこまではハード性能的に追い付いてない感じもある)。とはいえ、両業界の"夢"を実現するゲームという手法。それは今後も、どんどんと境界線を低くしていくことになるのかもしれない。

次回は……

ゲームジャム2でセガは何を見せる? ～2日間限定セガイベントはココが必見!～

3月30日(土)、31日(日)に開催されるセガのイベント「ゲームジャム2」。今回は、あのせがた三四郎や湯川元専務が1日だけの復活を遂げるという中、まだまだ見どころが多くありそうな予感も。その見どころと今後のセガの行方を検証する。

「もっと! ドリマガ なぜなに!? 探検隊」ネタ大募集!

「もっと! ドリマガなぜなに!? 探検隊」では、みなさんからの情報や、知りたいネタを募集しています。調査依頼や要望など、知りたいことがあれば、どんどん送ってきてね。あて先は、〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング㈱『ドリマガ』編集部「もっと! ドリマガなぜなに!? 探検隊」係まで。採用者には(同ネタ多数の場合は抽選で)ゲームソフト1本とドリマガ特製テレカをお送りします。

今年1月2日(水)～6日(日)、多くのファンに惜しまれながら迎えた、帝国歌劇団・花組のトップスタア・神崎すみれ最後の花道──。その引退記念公演千秋楽の模様が豪華2枚組DVDプレミアムBOXで登場します。これがすみれの最後の舞台。あの感動のすべてがコンビニ限定予約で販売されます。数々の特典も見逃せないものばかり。今すぐコンビニでご予約を！
※予約終了日(4月18日)以降のご予約・販売は受け付けておりません

神崎すみれ 最後のステージ

あなたのことは永遠に忘れない──

▶最後の曲を歌い上げ、静かに舞台を去るすみれ。残されたマイクは、まるで1本のすみれの花のよう──。その最後の姿はファンの胸に永遠に刻まれた……。

▼今回のDVDは貴重な千秋楽の模様を完全収録。緊張感あふれるその舞台裏や、オールキャストからの贈る言葉も多数収録されています。あの感動をぜひ永遠にあなたの手に。

そんなあなたに── DVDプレミアムBOX

※実際にしおりに使用されるイラストはイラスト全体が使われる完全なものになります。

映像特典

- 神崎すみれのラストメッセージ
- 神崎すみれ千秋楽完全密着ドキュメント！
- 神崎すみれへ花組メンバー・広井王子氏ほかオールキャストからの贈る言葉
- 稽古場風景・楽屋映像などの普段見られない舞台裏の映像もたっぷり収録！＜広井王子撮影＞
- 公演初日の花組密着映像！
- 広井王子氏インタビュー収録
- ロサンゼルス発！ 岡本麻弥さんからのメッセージ

などなど他にも映像盛りだくさん!!

同梱特典

- 春恋紫花夢惜別のオリジナル台本に広井王子氏が語る舞台背景についてのコメントをたっぷりと詰め込んだオリジナル設定資料集付き！
- 神崎すみれ引退記念オリジナル描き下ろし特製しおり付き！

予約は残り28日！

松原秀典氏描き下ろしオリジナルしおり付き！

今回のDVDには、松原秀典氏渾身の神崎すみれ引退記念描き下ろしイラスト(左)をあしらった特製しおり付き。広井王子氏による解説台本をじっくり読み込みながら全シーンを堪能できます。

予約期間	2002年3月7日(木)～4月18日(木)
発売日	2002年4月26日(金)
発売価格	9,800円(税別)

© SEGA © RED イラスト：松原秀典

購入キャンペーン実施中！ 100名様にオリジナルクオカードプレゼント！

2002年5月末(当日消印有効)までに「新春歌謡ショウ神崎すみれ引退記念公演　春恋紫花夢惜別　DVDプレミアム BOX」に封入されているアンケートハガキを送っていただいた方の中から、抽選で100名様に描き下ろしイラストを使用したオリジナルクオカードをプレゼントするキャンペーンも実施中！　これはますます見逃せない!!

予約は今すぐ！ コンビニで！

上記チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

DigiCube
http://www.digicube.co.jp/

高田明美画集
Creamy Mami
Memories of Magical World

●本体価格6800円●B4変形判

放映当時に描かれたものから、放映後に発売されたLDボックス用ジャケット、グッズ用イラストなどに加え、本画集用の描き下ろしも収録。高田明美さん自身が構成までも手がけた、『クリィミーマミ』の集大成的な1冊です。

高田明美画集フェア開催!

本書を購入いただいた読者の方に、ポスターおよびポストカード(4枚組)をもれなくプレゼントするキャンペーンを開催します! 開催期間は2月21日〜4月末日。期間中に弊社web、弊社特約店、高田氏個展の物販などで本書をお買い求めいただいた方にプレゼントします。この機会を逃さず、ポスターとポストカードをゲットしてください!

弊社web(SOFTBANK BOOKS) http://books.softbank.co.jp/

©ぴえろ
©TAKADA Akemi

TAKADA Akemi Exihibition
高田明美個展
airy-fairy

高田明美氏の個展が東京渋谷で2月23日から約1ヵ月半にわたって開催される。開催期間を3期に分けて、それぞれ別内容の原画を展示。DVDが立て続けにリリースされ、注目を浴びている『魔法の天使クリィミーマミ』の原画約30点、春に映画公開を控えて盛り上がりを見せる『機動警察パトレイバー』の原画が約60点が出展される。この企画展に関する問い合わせはGoFa(連絡先は右記参照)まで。

1.stage[Creamy Mami Again]
2月23日(土)〜3月10日(日)
未展示作品を中心に約30点展示

2.stage[パトレイバーnow or never1st.]
3月16日(土)〜3月24日(日)
既展示作品を中心に約30点展示

3.stage[パトレイバーnow or never2nd.]
3月27日(水)〜4月14日(日)
未展示作品を中心に約30点展示

会場:GoFa(ギャラリーゴーファ)
東京都渋谷区神宮前5-52-2
オーバルビル2階
TEL:03-3797-4417
http://www.gofa.co.jp
時間:11:00〜18:00(入場は17:30まで)
入場料:無料

SOFT BANK Publishing
ソフトバンク パブリッシング株式会社
http://books.softbank.co.jp/
●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別)
●小社お問い合わせ TEL:03-5549-1201 ※土・日・祝日を除く 10:00〜12:00 13:00〜17:00
●E-メール:magazine@softbank.co.jp

宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

史上最強の大攻略！

サクラ大戦4 〜恋せよ乙女〜

Sakura Wars™

ドリマガ巻頭34ページですべてを明かす大特集!!

CONTENTS

最強攻略

PART ① P.39 大場規勝氏が明かす！最初の「4」はこういう形ではなかった!?
PART ② P.40 すべて見せます！グランドフィナーレ！史上最強！最後の徹底大攻略
PART ③ P.67 音楽監督・田中公平氏が語る「4」の隠された見せ場と聴きどころ
PART ④ P.68 総合プロデューサー・広井王子氏に直撃！「4」とその後の展開
PART ⑤ P.70 あのヒロインへリレーインタビュー！横山智佐さんが語る私と「サクラ大戦」

ドリマガ 特報 DC

対応機種■ドリームキャスト

発売中（3月21日発売）・完成度100%	
価格	6,800円
ジャンル	ADV+SLG（ドラマチックアドベンチャー）
発売元	セガ／オーバーワークス
プレイ人数	1人　ディスク枚数■2枚
URL	http://www.sakura-taisen.com
対応機器	VM（9ブロック使用）、ぷるぷるぱっく
備考	※ディスクの1枚は「3」のドラマダウンロードデータディスク。初回限定版は「13分岐ストラップ」特製プレート付き。

すべてのDCユーザーが待ち望んでいた、セガのドリームキャスト最後の大作「サクラ大戦4」が、ついに発売された！　もうクリアした人も必見の詳細データを元に、『ドリマガ』は緊急週刊シフトで史上最強無敵の大攻略を展開!! 広井王子氏をはじめとするスタッフ&キャストの生の声を、豪華プレゼント付きの大特集でお届けするッ!!

©OVERWORKS/SEGA,2002©RED 2002　イラスト：松原秀典

「サクラ大戦4」はDCで出していなければ全然違う形になっていた？

ドリームキャストの製造中止の衝撃の中で発売された「サクラ大戦3」。次はそのままPS2かと思われていた中、急遽ドリームキャストでの発売が決まった今回の「4」。この「4」、実はDCでなかったら、全然違った内容になっていたはずだ——と衝撃の事実を語る大場氏。果たしてその真相とは？　大場氏とともに、今回できあがった「4」の姿、そして「サクラ大戦」の今後について語る！

ドリームキャストだから決着をつけよう—そして次へ行こう！

——「サクラ大戦4」の完成＆発売おめでとうございます。今回は「3」からたった1年という限られた期限付きで急遽作られた作品でしたが、まずはできあがった「4」を見てみていかがですか？

大場■うーん……感想というと、なかなか難しいですね。実は、もともと「3」が出たあとに当初作る予定だった「サクラ大戦4」というのは、今回ドリームキャストで作ることになった「4」とは、中身がまったく違うものだったんですよ。去年の今頃、要は「3」が出た直後に当初考えていた「サクラ4」というのは、また近いうちに違った形でお見せすることになるとは思いますが、本当はこの話（「4」でひと区切りする話）は、やる予定ではなかったものなんです。

——すると、もしかして「4」はドリームキャストで作ることが決まらなければ、今回のようにひと区切りする話にするわけではなかったかもしれない、と？

大場■そうですね。やっぱり今回の「サクラ大戦4」は、ドリームキャストで作ると決めた時点で、「1」「2」「3」の流れを汲む、ある意味“最終回”のような作品になるだろう、と。「1」～「3」までは1つのハード（ドリームキャスト）で遊べますから。当然これを受けて、話も締めくくるべきだろうとなったんですね。でも、僕らとしては、まだドリームキャストが終わったんだという実感があまりなくて、みなさんの反応を見て、ようやくそれを実感するのかもしれません……。とはいえ、これは僕個人の意見になりますが、今回「4」を作りながらも、実はこれは本当は作っちゃいけない話なんじゃないかな？という部分もあったんです。映画にしても、いろんな終わり方というのはありますけど、今回はキチンと結末まで見せてあげる終わり方をとったわけですね。みなさんも、プレイするのならば、最後のエンディングは誰にも邪魔されない環境で、1人でじっくりと最後のシーンを見てほしいと思いますが、みなさんの感想も聞かせてほしいですね。

——今回は、1年間という非常に短い期間で作られた初めての「サクラ大戦」だったと思いますが、いかがでした？

大場■制作期間としては、やっぱり短かったですね。ただ、こういう作り方もできるんだな、というのは少し勉強になりました。ある意味、1話丸々が“最終話”みたいな感じで作ろうと。例えば「サクラ3」を作ったときというのは、「1」や「2」を遊んでいない人のことも十分考慮した作りにはしたつもりだったんですが、「4」の時はハード（ドリームキャスト）が製造中止になったということもあって、ちょっと開き直った部分もあって……。ですから今回は、本当に今まで（シリーズを）遊んでくれたお客様に特化して作ったんですね。もちろん、この作り方自体がいいことなのかどうかは、わからないところはありますが、ドリームキャストが（ハードの製造中止で）なくなってしまうという特殊な環境と、それから1年間という短い製作期間と、DCシリーズの最後であるという状況と。それらをすべてまとめてみると、多少は割り切って……というか、逆にそれを逆手にとって、（ユーザーさんが）より強い思いこみが持てるような作りにはできたと思います。

——さて、7年間も続いてきた「サクラ大戦」。この7年間を振り返るといかがです？

大場■あっという間と言えば、あっという間……という感じでしたね。でも、「サクラ」をやって、一番勉強になったのは“キャラクターを作る”“キャラに息を吹き込む”ということでした。ゲーム的な部分でも、アニメとCGの融合とか、戦闘パートの追求とか、いろいろとできましたし。その先は次に生かしていくと思います。

——今後のことも気になりますが、最後にファンの方にメッセージをひとつ。

大場■ファンのみなさんには、まだ「4」の余韻に浸っていてもらいたいですね（笑）。僕らのほうは、次の展開の準備は、もうバリバリやってますから。今は2年先のことぐらいまで頭の中にはあって、クリエイター的な気持ちとしては、早くそちらに行きたいというのはあったりします。そのへんの発表は、夏の歌謡ショウがある前までには、次の展開についてみなさんにご報告できたらいいなと思っています。それまでは、もうしばらくの間、ドリームキャストに別れを惜しみつつ、「サクラワールド」を堪能してもらえるとうれしいですね。

（株）オーバーワークス代表取締役社長「サクラ大戦4」エグゼクティブプロデューサー

大場規勝

NORIYOSHI OHBA

OVERWORKS

「サクラ大戦4」が完成し、ついにドリームキャストのラインも無事終了したというオーバーワークス。「4」への手応えは、「やはりお客さんの反応を見ないことにはわからないですね」と大場氏。やや慎重？

昨年6月25日、電撃的に発表された“「サクラ大戦4」DCで発売！”　あれから1年、完成した「4」に対して、みんなの反応は期待どおり？

見てほしいすべての分岐。キミはどれを選んだ？

CHECK POINT

「今回は13分岐という鬼のような分岐があるわけですが、ただ13個の分岐を並べても意味がないですから」と大場氏。「一番見てもらいたいところは、今までのみなさんの思い入れとともに、各キャラのシナリオ展開を楽しんでもらいたいですね。でも、10人いたら10人が違うモノを見たい可能性もあるわけですから（笑）」とも。ちなみに大場氏にも、一番お気に入りの「ある結末」があるそうだが、キミはどの結末を選んだ？

「サクラ」お約束のお気に入りのキャラ狙いのプレイもアリだけど、そうじゃない選択肢は見たかな？　やはり全パターン見たいところ！

「エンディングはシリーズすべてが走馬燈のようにめぐってきた感じがすると思います。終わっちゃって寂しい……と感じるでしょうけど、まだちゃんと続きますから安心してください」と大場氏。寄せ書きサイン（P.71参照）には、「ありがとうDC」のひとことが！

赴任先の巴里から帝都へ帰ってきた大神一郎！そして物語はフィナーレへ！

舞台は巴里から再び帝都の地へ——

見事、花の都を怪人たちから守り通した巴里華撃団。怪人騒動も一段落し、華撃団構想による帝都以外への花組立ち上げを果たし、軌道に乗せたことで、我らが大神一郎は帝都への帰還を許された。半年以上ぶりに踏んだ銀座の地は、戦艦ミカサの供給する蒸気エネルギーによって驚くべき発展を遂げ、またそれゆえの都市エネルギーのゆがみも生み出していた……金の粉に潜む魔が、音もなく帝都に忍び寄るその気配を感じ、帝国華撃団は再び魔手討伐に起ち上がる。

帝撃花組の隊長、大神一郎。彼を待っていた人が帝都に、そして遠くから想う人が巴里に。

米田一基

陸軍対降魔迎撃部隊創立者だった米田。降魔戦争が終結し部隊が解散したあとも霊力による都市防衛の必要性を説いてきた。その結果が帝国華撃団・花組なのだ。

いつもは飲んだくれの劇場の支配人。しかしてその正体は、帝都を守る秘密部隊の総司令長官なのだった。

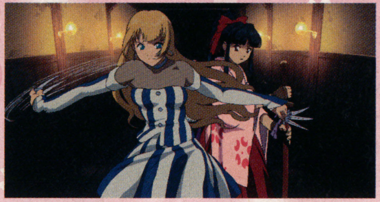
陸軍対降魔迎撃部隊で米田と共に降魔戦争を戦い抜いたあやめ(写真中央)。その遺志を継ぐ決意は固い。

藤枝かえで

帝国華撃団設立当初の副司令だった故・藤枝あやめの妹、かえで。現帝撃副指令。世界中を旅して帝撃メンバーを探し集めた亡き姉の遺志を継ぎ、帝撃に参加した。

サクラ大戦では……

米DS（ダグラス・スチュワート）社による邪悪な企みによって、魔の手に落ちようとしていた帝都。それを救ったのは、もちろん我らが帝国華撃団。この物語は、巴里の戦いが終わり、大神が帰還するちょうどその間に展開する。


兵器「ヤフキエル」に偽装した降魔によって、帝都を征服しようとしていたDS社に対抗。

帝国華撃団の現状は？

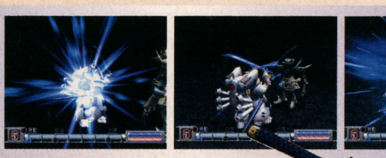
1922年に帝都・銀座の大帝国劇場の地下深くを本拠地として設立された帝国華撃団・花組。翌23年には隊長として海軍少尉・大神一郎（現中尉）、さらにその翌年には織姫・レニを迎えて現在の9人体制が整う。現在、光武二式を配備。

8人の帝都花組と隊長の大神のほか、輸送などを行う風組、諜報活動の月組なども存在。

光武二式 大神一郎隊長機 シルスウス鋼製の大太刀二刀流!!

通常攻撃の攻撃範囲

刀鍛冶の名工が20人がかりで仕上げた、シルスウス鋼製の大太刀を2本装備した大神の光武二式。攻撃力、防御力、そして機動力と、すべてにおいて高い次元でバランスが取れた白兵戦型の機体だ。



光武シリーズの変遷

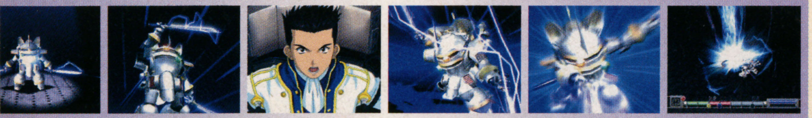
●陸軍対降魔迎撃部隊・山崎真之介の原案による、霊子核理論を応用した人形蒸気・霊子甲冑。日本で生まれ帝撃に配備されたこの「光武」が巴里に輸出され、実践に基づくデータと共にフィードバックを受けさらに収斂したのが、今回新たに帝国華撃団に配備された「光武二式」なのだ。

必殺攻撃 狼虎滅却・天地神明

攻撃範囲は通常・必殺ともに隣接する光武約一機分。ヒット・アンド・アウェイよりも、敵陣に斬り込んでいく戦いがメインになるが、大神が撤退すると即敗戦となるため、耐久値には特に注意。かばうをかけた隊員を近くに置けば、ある程度ダメージを回避できるぞ。

必殺攻撃の攻撃範囲

大神が持てる限りの霊力を込めた切れ味鋭い衝撃波を大太刀から迸らせ、目前の敵を切り刻む、狼虎滅却・天地神明。



大神役 陶山章央さん からのメッセージ

全国の「サクラ大戦」ファンのみなさん！　ついに「サクラ大戦 4」が発売になりますね！　正直言って、僕自身「サクラ大戦」ファンの1人として「早くプレイしたい！」という気持ちでいっぱいです。今回は13人のヒロインを攻略するわけですから、かなり長く遊べますね。僕もじっくり（大神のセリフはすべて声に出して）やりこみたいと思います。全国のサクラ大戦ファンに敬礼！

7月8日生まれ。蟹座。ゲームとカラオケ、野球が趣味の。今後「サクラ」の世界ではどう動くのか!?　代表作『フルーツ・バスケット』草摩潑春ほか。

「サクラ大戦4」開発スタッフより

OVERWORKS

大神機・戦闘のポイント

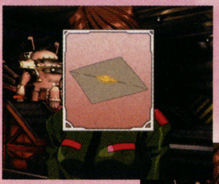
これぞ主人公機！　とにかく高レベルの攻防のバランスがとれてます。前に出て、敵を倒して、隊員をかばって（笑）、あなただけの「隊長」を満喫してください！　ただし、今回は「3」とは違い、パラメータが成長することがありませんので、油断していると、痛い目にあうかもしれませんよ？

サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～ 第一幕 黒鬼会に代わり金色の魔操機兵が帝都を襲う!!

列車暴走を止めた、大神率いる帝国華撃団・花組。帝都では、このような蒸気機械の暴走がひんぱんに発生している。ただの事故かそれとも……。空に舞う黄金の煙(?)が、帝都を不安の色に染める。

第一章 SCENE 1 帝劇の舞台も今回の「あぁ、無情」で見納めか!?

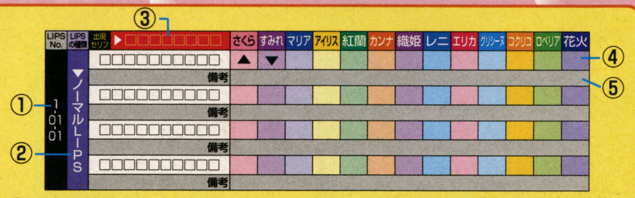
第一幕は本作の物語をつかむうえで、重要なイベントが数多く含まれている。なかでも、このページのイベント02で巴里、及び帝都花組のヒロインを選ぶイベントは、その結果でのちのイベントが多数分岐する、アドベンチャーパートのキモとなるところだ。また、前作までのクリアデータがあると、特別な画面が追加されるイベントも多い。持っている人は、システムデータに合体しておこう。



列車の暴走を止め、格納庫に戻ったところから本作の物語が始まる。今回のポイントは金粉。

舞台の演目を開くため、かえでと支配人室へ。今回大神に新たな仕事が!!

LIPS表の見方



①LIPSの番号。上からSCENE、イベント、LIPSが発生する順番を示している。
②LIPSの種類を表示。ちなみに「セレクト」は時間制限がない選択肢のこと。
③LIPS、および「セレクト」が発生する直前の、キャラクターのセリフを表示。
④各隊員の信頼度変化を表す。△が多いと信頼度上昇値が高い。▽はその逆。
⑤各選択肢に対するポイントや、のちのイベント変化などをここに表記している。

イベント01 格納庫 （LIPS完全攻略！） 発生時間：自動発生

任務を終わらせ格納庫に戻った矢先に、いまや帝都花組のなかではおなじみとなった、カンナとすみれの口ゲンカが勃発。いつものこと、と織姫はクール な態度を見せるが……。

時間切れだと、紅蘭の会話イベントが発生する。危険な発明品を使ってケンカ両成敗!?

前作 サクラ大戦3 のデータがあると……

格納庫でのイベント終了後、大神はかえでとエレベーターに乗ることになる。ここで「サクラ3」のプレイデータがあると、エレベーター内でLIPS（1-01-03）が発生するぞ。 巴里花組のことを覚えているか !?

信頼度の変化はないが、懐かしさが込み上げてくるイベントだ。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ：▶そうかもしれませんけど……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
1-01-01	ノーマルLIPS	二人とも、いいかげんにしろ。	▲	▼	▲										
		備考	ケンカ両成敗。マリアも納得。												
		本当は仲良しだから大丈夫だよ。		▲				▲							
		備考	照れるすみれとカンナ。												
		まぁ……いつものことだし。	▼			▼			▲						
		備考	戦いの矛先は、ケンカするほど仲が良いと言ってしまったため織姫のほうへ												
		タイムオーバー													
		備考	紅蘭の発明品で一発解決?												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ：▶金粉か……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
1-01-02	ノーマルLIPS	……調査してもいいですか？													
		備考	大神が光武を調査。アイテム「金粉」入手												
		後で洗っておきますよ。													
		備考	かえでが光武を調査。アイテム「金粉」入手												
		タイムオーバー													
		備考	金粉を気にするかえで。アイテム「金粉」入手												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ：▶それでどう？	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
1-01-03	ノーマルLIPS	はい、そうですね……													
		備考	たった半年だったけど、とても大切だった時間を振り返る大神。												
		いえ、そんなには……													
		備考	巴里花組たちには聞かせられないわね、とかえで。												
		タイムオーバー													
		備考	かえでが、答えにくい質問だったわねと気を利かせてくれる。												

イベント02 支配人室 （LIPS完全攻略！） 発生時間：自動発生

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ：▶え ？巴里華撃団にですか……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
1-02-01	セレクト	はい、いました。													
		備考	巴里ヒロイン選択。1-02-02へ												
		特にいませんでした。													
		備考	巴里ヒロイン未選択→エリカが仮ヒロインに。1-02-04へ												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ：▶それは……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
1-02-02	ノーマルLIPS	エリカくんです。	▲	▼											
		備考	巴里ヒロイン：エリカ												
		グリシーヌです。													
		備考	巴里ヒロイン：グリシーヌ												
		コクリコです。													
		備考	巴里ヒロイン：コクリコ												
		タイムオーバー													
		備考	下のLIPS（1-02-03）へ												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ：▶――	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
1-02-03	ノーマルLIPS	ロベリアです。													
		備考	巴里ヒロイン：ロベリア												
		花火くんです。													
		備考	巴里ヒロイン：花火												
		タイムオーバー													
		備考	上のLIPS（1-02-02）へ												

今回の演目「あぁ、無情」の台本を受け取ったあと、米田に「巴里華撃団に想いの人はいたのか？」と聞かれる。ここで「はい」と答えると巴里花組のヒロインを選ぶLIPSが発生。さらに、このあと帝都花組のヒロイン選びもあるぞ。多数分岐が発生する、序盤の重要なイベントだ。

巴里花組選びのLIPSは、時間切れで1-02-02と03が交互に発生。隊員を選んでおくと…… !?

巴里ヒロインと再会するのはいつになる？

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ：▶ほら、心当たりはない？	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
1-02-04	セレクト	もしかして……													
		備考	帝都ヒロインを写真の中から選択												
		特にありません。													
		備考	帝都ヒロインはさくらになる。P58の2-02-01へ												

キミの選んだ隊員は？ 帝都各ヒロインのイベントは、58ページで完全網羅!!

純情一途な花咲く乙女 真宮寺さくら

●年齢：21歳 ●生年月日：1905年7月28日 ●身長：155cm ●体重：44kg ●スリーサイズ：82/56/81 ●血液型：A型 ●出身地：日本・仙台

あれから4年……大きく成長した剣豪少女さくら

帝劇入団当初は、舞台の基礎も知らないまったくの新人で、すみれに鼻で笑われていたのも今は昔。ここにきて、演技も板についてきた感のある真宮寺さくら。もともと庶民派として一般受けするタイプだったが、人気に伴い実力もさらに高まってきたようだ。一方、帝国華撃団・花組の隊員としては、北辰一刀流免許皆伝の腕前を持ち、また破邪の血統を継ぐ者として、霊力・正義感ともに強い実力派。一時はその出自ゆえに深く思い悩んだこともあったが、大神やほかの隊員とともにそれを乗り越えた今、三たび帝都を襲う魔に向かう眼差しに曇りはない。

血統の呪縛から逃れ、着実に大人への階段を昇っていた、大神が巴里に発つ前のさくら。

さくら&すみれの光武二式による小走りアクションは必見だぞ！

さくら役 横山智佐さん からのメッセージ

「4」は期待どおり面白い内容で、誇りに思います。今回は歌謡ショウの時とは違って、1人の方（大神さん）にお話をするような演技プランで臨んでみました。「3」のときは「御旗のもとに」の主題歌がうらやましくて、巴里華撃団に別のキャラの声で出演したかったほどでしたが、今回は、「3」の映像レベルのままにDCで存分に活躍できたのがうれしかったです。

12月20日生まれ、射手座。テレビからゲームまで幅広い活躍の横山さん。代表作は「天地無用！」砂沙美、「銀河お嬢様伝説ユナ」神楽坂優奈など。

配役 テナルディエ夫人

宿屋の主人、テナルディエの妻。2人の娘を溺愛しかわいがる反面、長男を嫌って勘当し、コゼットを働きづめに働かせる。お金を稼ぐことにのみ心血を注ぐいわば守銭奴で、悪い心の持ち主。

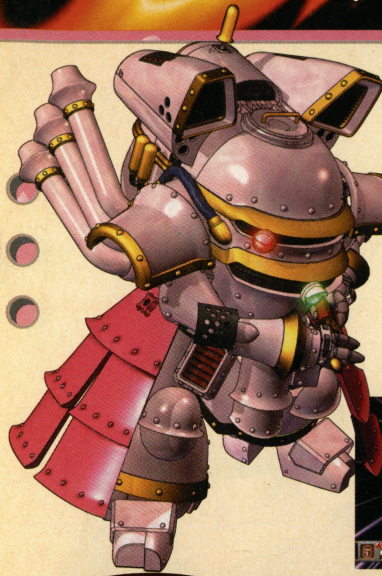
「そのこと……話したんですか!?」

気持ちに正直ゆえに、少々やきもち妬きなところがあるさくら。もちろんそれは、大神に対する気持ちの強さの裏返し……。大神に会うために巴里行きを押し通したことについて、さくらは「大神さんにワガママって言われたらどうしよう」と、不安に思っていたことを告白する。

映画「活動写真」から、戦闘服も新しいデザインに変更された。

巴里に行きたいとダダをこねたことを、素直に認めるさくら。頬を染めた顔がいじらしい。

気をとり直し、皆が待つサロンへ大神を案内。



光武二式・さくら機

隊長とともに前線を切り拓く!!

大神と同じく、日本刀を模したシルスウス鋼製の剣を装備しているさくら機。機動力は高く、刀を腰だめに構えて走るように移動する。通常攻撃は隣接範囲に限られるため、大神とともに進路を切り拓く、前線向きの機体といえる。

通常攻撃の攻撃範囲

刀のぶんだけのリーチしかないさくらの通常攻撃。大神やカンナとほとんど同じ攻撃範囲だ。

必殺攻撃 破邪剣征・桜花天昇

桜の花びらが舞う中、さくらのかけ声によって刀から衝撃波が迸る。攻撃範囲は光武正面に向かってまっすぐ、蒸鬼約6体分の範囲にいる敵すべてにダメージを与える。横幅も多少あるので、やや斜めからのアプローチでも攻撃可能。

必殺攻撃の攻撃範囲

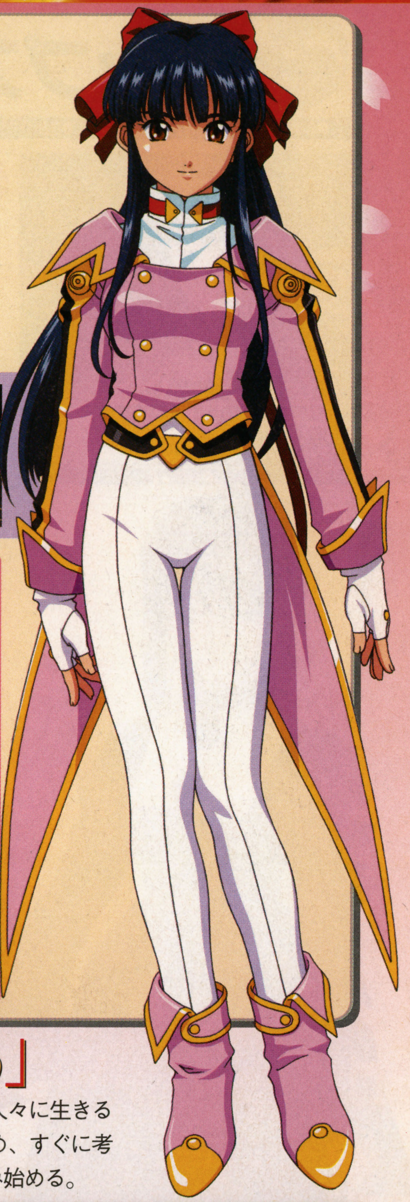
「破邪剣征・桜花天昇」の攻撃範囲。距離の長さだけでなく、幅の広さもうまく使いこなしたい。

OVERWORKS 「サクラ大戦4」

開発スタッフより

さくら機・戦闘のポイント

さくら機と聞いて、みなさんが頭に思い浮かべるのは「必殺攻撃」の範囲ではないでしょうか？ 今回もバッチリ、デタラメな広さの攻撃範囲を持たせましたので、安心してください(笑)。また、イベントシーンなどの動きの面においては、「居合の達人」であるさくらを再現したつもりです。こちらも見どころのひとつでしょうか。



データ連動していると……

すみれとアイリスの3人で向かった巴里。ちょっとした行き違いから帝都対巴里のいさかいに発展したものの……互いを認め合うきっかけを提供したのは、エッフェル塔で開催され、帝都花組が見事なダンス・アンサンブルを披露した巴里博覧会のコンテストだった。

アイリスの事故を見事にリカバーした帝都花組は、その後の戦闘でもチームワークを披露。

「大神さん、いい舞台にしましょう」

「あぁ、無情」で、欲深い宿屋の女将、テナルディエ夫人役を割り当てられ、ため息交じりに「できるかしら」と漏らすさくら。だが、帝都に暮らす人々に生きる勇気を与える舞台にするため、すぐに考えを改め、熱心に台本を読み始める。

欲深い宿屋の女将という役どころに緊張気味のさくら。はたして本番はどんな舞台に!?

いつも以上に熱心に台本を読み込むさくら。やる気も十分だ。

一段とかわいくなり、より若々しくなったようにも見える、照れるさくらの表情。

トップスタァ今も健在 神崎すみれ

●年齢：20歳 ●生年月日：1907年1月8日 ●身長：161cm ●体重：50kg ●スリーサイズ：83/57/84 ●血液型：B型 ●出身地：日本・神奈川

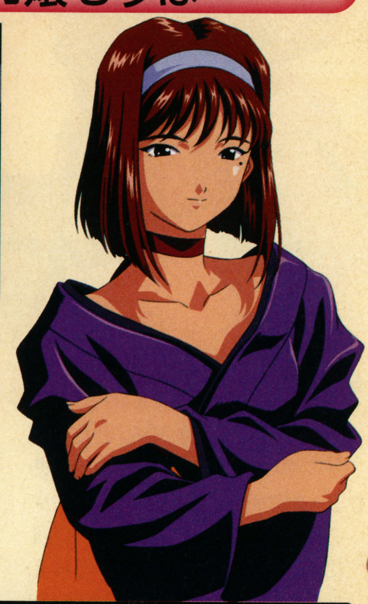
高飛車でわがままだった財閥の令嬢も今は……

重機、造船から兵器開発まで幅広く手がける、神崎重工を始めとする神崎財閥。その一人娘で、国民的スタァでもある神崎すみれ。帝劇の舞台でも憧れの眼差しを独占し、トップスタァの座に君臨していた彼女だが、最近とみに控え目になったようだ。それは彼女の心が成長したという証にほかならないのだが、それだけでは片づけられない、心の機微が見え隠れすることも。どうやら彼女自身、何か思うところがあり、それを隠しているようにも見受けられる。

神崎風塵流・免許皆伝の腕前を持つ彼女が、今回の戦いで、そして舞台で見せるものとは……？

時とともに人間的にも丸くなり、また美しさにも磨きがかかってきたすみれ。

長刀を持った姿が凛々しいすみれ機。武器の収納方法にも注目。



すみれ役 富沢美智恵さん からのメッセージ

DCでは最後の大作となってしまう「サクラ大戦４」は、私「神崎すみれ」にとっても最後の作品……。初めての収録から７年。今振り返ってみると、長いようでとても短く感じます。「サクラ大戦」という素晴らしい作品と出逢い、最高のスタッフ、キャスト、ファンの皆様の愛と情熱に支えられ、ともに歩めたことを、改めて心から感謝しています。

10月20日生まれ、天秤座。『美少女戦士セーラームーン』火野レイ役で有名な富沢さん。代表作は『きまぐれオレンジロード』春日まなみなど。

配役 ファンティーヌ
恋人に捨てられ、財もないために仕方なく娘コゼットをテナルディエの宿屋にあずけ、以後たびたびテナルディエに金を巻き上げられるファンティーヌ。のちにジャン・バルジャンと恋に落ちる。

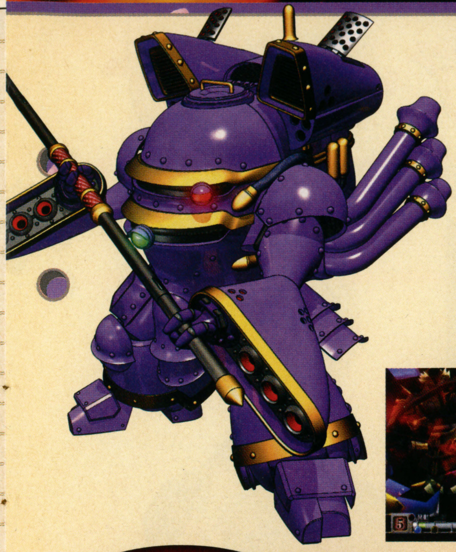
「わたくしは、カンナさんなんか……」

「あの程度の事故でしたら、わたくし１人で十分でしたわ」……帝都を走る路面蒸気列車の暴走事故を処理した帰り、帝劇地下の格納庫で誇らしげに言うすみれ。マリアに「過信は禁物」とたしなめられ、それをからかったカンナと火花を散らす大喧嘩……仲の悪さは相変わらず!?

つまらぬことで悶着を起こし、飽きもせず水掛け論を続ける２人。

「すみれが巴里に行きたいとダダをこねた」と言う米田の言葉を、断固否定するすみれ。

「あぁ、無情」の登場人物を評し合う花組たち。



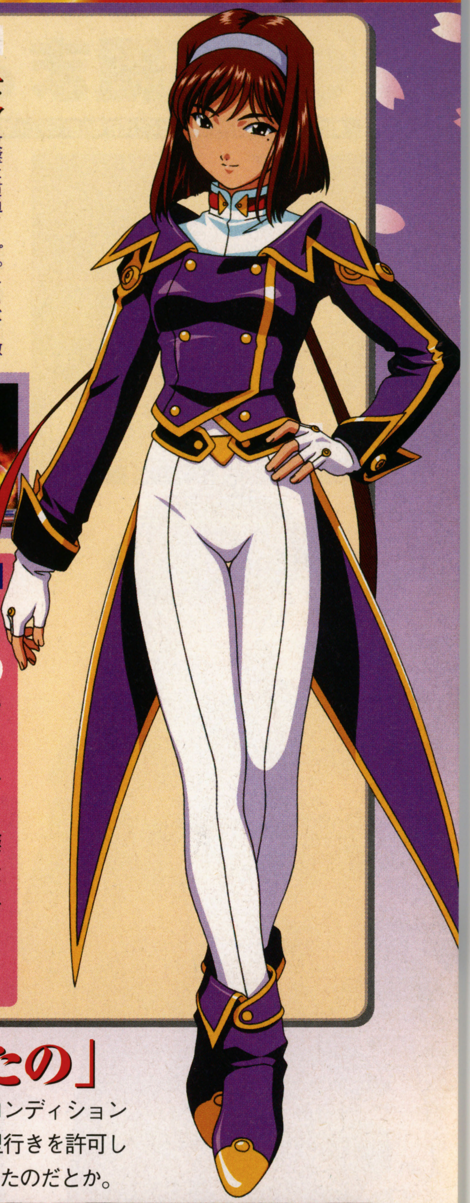
光武二式・すみれ機

長刀で目前に居並ぶ敵を撃破

長刀を武器とするすみれ機。レニ機と同じように、武器そのものの長さがそのまま攻撃範囲となり、機体正面に向かって、光武約２体分ほどの直線上にある敵をまとめて攻撃できる。なお長刀は伸縮自在で、待機時には収納しておける。

通常攻撃の攻撃範囲

攻撃は貫通タイプ。なるべく敵の並んでいるところを攻め、効率よくダメージを与えていこう。



必殺攻撃 神崎風塵流・孔雀の舞

神崎風塵流長刀術の秘奥義を、そのまま光武に転用したすみれの必殺攻撃。「胡蝶の舞」や「鳳凰の舞」に続き、今回の必殺攻撃は「孔雀の舞」。すみれの花をかたどった自機を中心とした、攻撃範囲の中にいる敵を薙ぎ倒すのだ。

必殺攻撃の攻撃範囲

すみれの花をかたどった攻撃範囲。周囲ほとんどの敵を巻き込むことができる強力な攻撃だ。

「サクラ大戦4」開発スタッフより

OVERWORKS

すみれ機・戦闘のポイント

すみれ機と聞いて頭に思い浮かべるのも、「必殺攻撃」の範囲でしょう(笑)？ 中盤の戦闘ではすみれ機の「必殺攻撃」をうまく使うと、敵を一気に全滅できるので気分爽快です。ほかの近距離機体に比べるとやや防御力が低いため、最前線に立たせると危険。カンナ機とコンビを組ませるといいかも？

データ連動していると……

生まれる前からの本物の貴族と、日本の財閥の令嬢……。巴里を訪れたすみれを待っていたのは、カンナとの喧嘩を上回る、グリシーヌとの壮絶なバトルだ!? 今となってはすっかり打ち解けて仲良くなった２人だけに、すみれにとってもいい思い出のようだ。

しょせんは日本人、私とは格が違うと言わんばかりのグリシーヌとは出会ったその日に衝突。

「稽古に身が入りませんでしたの」

今度の舞台に対しても自信たっぷりのすみれ。巴里にいる大神が気がかりだったばかりに稽古に身が入らず、「トップスタァたるもの、万全のコンディションで舞台に登るためにも巴里行きを許可しなさい」と米田に詰め寄ったのだとか。

衣装が地味すぎて話にならないとワガママを言い出したすみれ。それをたしなめたのは!?

怒らせるとあとが……ではなく、その瞬間から恐ろしいのが彼女。

あれだけ反目しあったグリシーヌとも、今は仲良し。遠く離れてはいるが……。

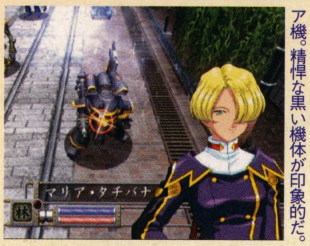
花組まとめ役の忍ぶ恋 マリア・タチバナ

●年齢：23歳 ●生年月日：1903年6月19日 ●身長：186cm ●体重：65kg ●スリーサイズ：88/60/90 ●血液型：O型 ●出身地：ロシア＝ウクライナ・キエフ

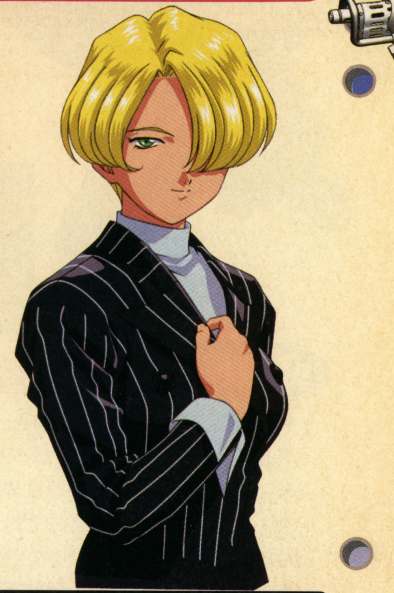
職務に忠実であり続ける彼女が抱く想いとは……

ロシア革命の闘士であったが、隊長を失っての失意の放浪から一転、帝国華撃団にスカウトされた。闘士時代の経験から、冷静に局面を見極め、的確な判断を下す能力に長けた彼女は、最年長者として隊員たちをまとめ牽引する、花組のリーダー的存在だ。舞台の上ではカンナに次ぐ長身とルックスを生かし、二枚目の男役として特に女性からの人気を集める。舞台、私生活、そして戦場において、つねにクールな物腰が身上の彼女だが、最近は折に触れ、特に大神の前では照れや恥じらいの表情を見せることも……。心の中に起こりつつある変化にも注目したい。

普段は生真面目ともいえるほどの彼女だけに、2人きりの貴重な一瞬が温かく心にしみる。



遠近自在の攻撃範囲を持つマリア機。精悍な黒い機体が印象的だ。



マリア役 高乃麗さん からのメッセージ

DCでの「サクラ4」の発売、心からうれしく思います。「4」の収録時、劇中のあるセリフにどうしても納得できず長い話し合い。結局、譲れない私とこだわるスタッフの、どちらの案も取り入れたセリフ運びとなりました。スタッフの「熱」っぽさに押し切られたかも……（笑）。「サクラ」への愛は、こうやって結実します。ショッキングな「4」、楽しみです。

8月16日生まれ、獅子座。男装の麗人として歌謡ショウでも絶大な人気。代表作は『ニキータ』ニキータ、『爆転シュート ベイブレード2002』火渡カイ。

配役 ジャン・バルジャン

飢えた子供たちを助けるためにパンを盗んで、囚われの身になってしまうジャン。放免後すぐに教会の銀食器を盗み再び逮捕されるが、ミリエル司教に助けられ、その後市長にまで出世する。

「じつは……罪の意識があったんです」

いつもどおりのすみれとカンナのいさかいを、鋭い声で制するマリア。そんな彼女だけに、巴里へ赴いたときも公私混同にならないよう、大神に会える喜びを押し殺し、職務に忠実であろうと心がけていたという。裏を返せば、大神に会いたい気持ちがそれほど大きかったのだ。

からかわれて照れるマリア。戸惑う様子の彼女の姿は珍しい。

喧嘩するすみれとカンナを一喝。マリアのリーダーシップは、今や揺るぎないものがある。

ダダをこねたわけではない、と否定するが……。

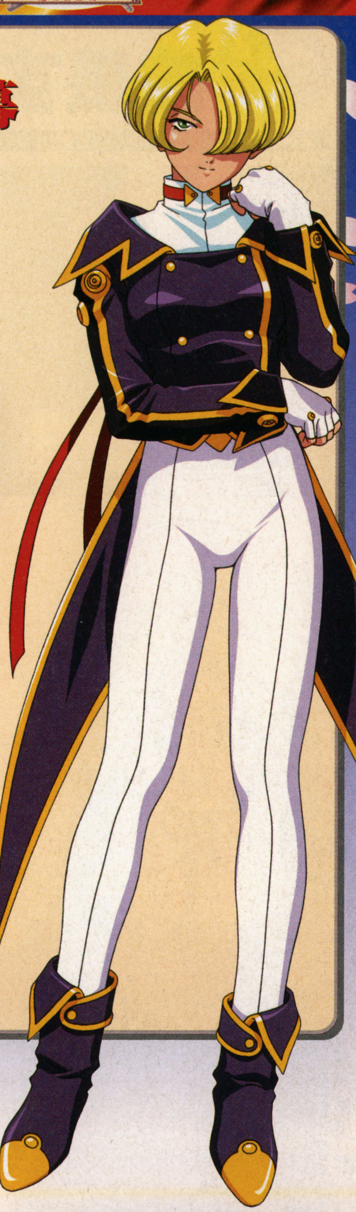
光武二式・マリア機

ねらい撃つ弾丸と防御する弾幕

射撃が得意なマリアらしく、今回はマシンガンに加え、肩部に大型のライフルも装備している光武二式。連続攻撃を五段目まで繰り出すと、肩のライフルが大型の弾丸を撃ち出す。範囲は狭いが遠くまで攻撃できる後方支援タイプだ。

通常攻撃の攻撃範囲

攻撃範囲そのものはほぼ敵1体に限られるが、距離は遠近を問わずフレキシブルにねらえる。



必殺攻撃 リディニーク

雪の結晶をかたどったと思われる攻撃範囲にいる敵を、「静寂が支配する銀の楽園」に誘うマリアの必殺攻撃は、猛烈な霊力の吹雪を敵にあびせかけダメージを与える。通常攻撃と同じく射程が長いので、前線の混戦をねらい撃ちにしよう。

必殺攻撃の攻撃範囲

通常攻撃に比べ円形に多少広くなっている攻撃範囲。なるべく多くの敵を巻き込んでいきたい。

「サクラ大戦4」
開発スタッフより

OVERWORKS

マリア機・戦闘のポイント

遠距離型であるマリア機は「協力攻撃」「友情カウンター」でカバーできる範囲が広く、信頼度が上がっていると、かなり頼れる機体です。ただし防御力は低いので、きちんと立ち位置を調整して、避けられる攻撃は確実に避けましょう。必殺攻撃のカッキ〜ン！という音が気持ちよいですよ（笑）。

データ連動していると……

華撃団構想の先駆けとして一日の長がある帝都花組が、チームワークという概念に欠ける巴里花組を再教育するために特別コーチとしてモンマルトルへ。そこで戦術と射撃を教えたマリアが、いつにも増して真面目だったのは、大神に対する気持ちの裏返しだった。

裏を返せばつねにそう言い聞かせなければならないほど、彼女の気持ちは大きく強かった。

「機会があれば共演してみたいですね」

帝都にも苦しんでいる人々がいて、花組はそうした人々の心の支えにならねば、という考えに共鳴したマリア。ところがあるとき、支えるべきファンから指輪を差し出される……。そのときマリアは？

ファンからもらったプレゼントの中に指輪があり、困ったことになってしまったとマリア。

少しでも多くの人々に活力を与えるため、最大限の努力をする。

花やしきに突如蒸気が出現。久々の戦闘出動に隊員たちも気が引き締まる。

成長する小さなレディ アイリス（イリス・シャトーブリアン）

●年齢：13歳 ●生年月日：1913年7月5日 ●身長：121cm ●体重：26kg ●スリーサイズ：記録なし ●血液型：AB型 ●出身地：フランス＝シャンパーニュ

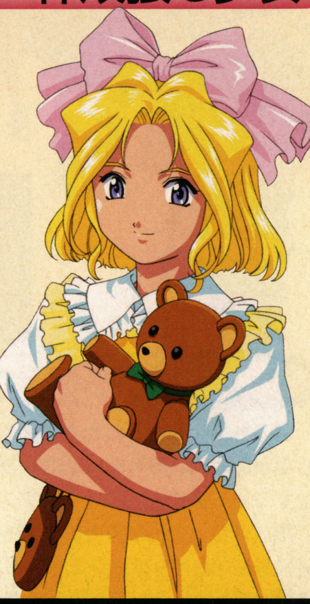
IRIS CHATEAUBRIAND

すべては「お兄ちゃんのために」精一杯頑張る少女

生まれたときから強大な霊力を備えていたアイリス。彼女の生家であるシャトーブリアン家も恐れたその力を、もっとも生かせる場所が帝国華撃団だった。初代副司令の故・藤枝あやめの提案によって、故郷フランスから９歳のときに単身帝都へ渡来し花組へ入団した彼女も、気づけばもう13歳。天真爛漫な性格はそのままだが、着実にレディへと成長しつつあり、時折その片鱗をのぞかせては周囲をドキッとさせることも。花組のなかでは最年少ながら、大神を「お兄ちゃん」として慕う心は誰よりも大きく、強い。身長と体重が「２」の頃に比べ増えているのも注目。

子供扱いされるとすぐにヘソを曲げるアイリスも、もうすぐミドルティーンへの仲間入り。

強大な霊力を生かした、空間移動と回復技が自慢のアイリス機。



アイリス役 西原久美子さん からのメッセージ

ファイナルらしい、かなりの大作になりそうな予感です。特にラストの戦いは、胸に迫るものがあります。ぜひ全員分楽しんでください!! 今回のアイリスには、子供らしいセリフの中に、時折成長を感じさせる部分があって、私自身は娘の成長を見守る母のような気分で感動してしまいました♥ でき上がりがとてもとても楽しみです♥

4月27日生まれ、牡牛座。アニメはもちろんゲームもかなり多い。代表作は『アイドル雀士スーチーパイ』小百合、『ツインビーパラダイス』ウィンビー。

配役 コゼット
わずか２歳のころにテナルディエにあずけられ、５歳のころから宿屋の女中として働かされる。母親に捨てられ、宿屋でもひどい仕打ちを受けて育った彼女だが、美しい心のままにマリユスと恋に。

「会いたかったけど、ガマンしたんだもん」

「巴里に行きたいって言ったけど、アイリス、ダダなんてこねてないもん」……支配人室に大神を迎えにきたアイリスは、米田にからかわれ、ふくれっ面を見せる。浅草の活動写真館を壊滅させた騒動から４年、少しずつ成長していくアイリスだが、意地っぱりは相変わらずのようだ。

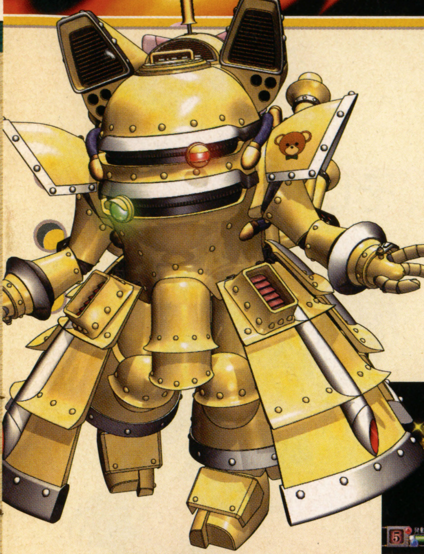
米田に軽くあしらわれ「おじちゃんなんかキライ！」とふくれ面。

サロンで待つ花組の面々を代表し、大神を迎えに来ただけのはずが、米田のおかげで……。

配役も気に入った様子でヤル気十分のアイリス。

光武二式・アイリス機

神出鬼没の黄色い光武二式



帝都花組最年少ながらも、随一の強さを誇る霊力で、光武まるごとを空間転移で移動させるアイリス機。味方や敵はもちろん、壁などもすり抜けることができ、また、攻撃範囲も機体を中心とした広い円状なので、遊撃隊として活躍する。

通常攻撃の攻撃範囲

かなりの範囲を攻撃できるアイリス機。ほかの隊員に比べ攻撃力は弱めながら、運用しだいでは……。

必殺攻撃 イリス・プロディジュー・ジャンポール

アイリスの必殺攻撃は自機を中心に広い範囲の味方を回復する「イリス・プロディジュー・ジャンポール」。アイリスの大切なお友達のジャンポールが、光武のダメージを癒してくれる。適用範囲は通常攻撃と違いジャンポールの顔の形。

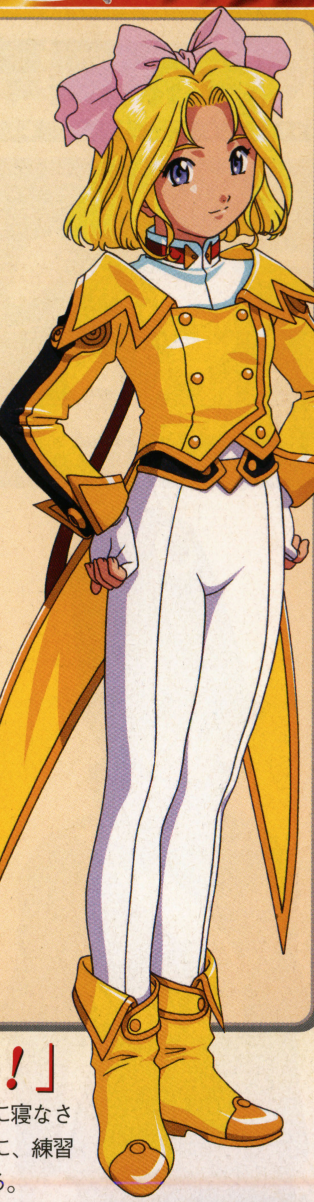
必殺攻撃の攻撃範囲

帝都花組唯一の回復系必殺攻撃を持っている。範囲内の味方はフル回復できる効果の高さも魅力。

OVERWORKS 「サクラ大戦4」 開発スタッフより

アイリス機・戦闘のポイント

「アイリス機は弱い！」という話を耳にしますが、そんなことはありません。信頼度を十分に高めると、広範囲の敵をなぎ倒しつつ、回復も可能という、頼れる存在になります。戦闘で力を発揮するためには、ADVパートで信頼度を上げる必要がある……。まさに「サクラ」を象徴する機体ですね（笑）。



データ連動していると……

帝都花組と巴里花組のダブルでともにステージに立ったあの日、コンテストの最中に現れて会場をメチャクチャにしたシゾーとピトン。それを迎え撃つ巴里花組を助太刀したのが、帝都から持ち込んだ光武・改を駆るアイリスら帝都花組。その思い出の写真が光る。

「勝利のポーズ」の記念写真が巴里から届いたと喜ぶ。コクリコが送ってくれたのかな？

「お兄ちゃんのために、がんばるね！」

「あぁ、無情」で、レニ演じるマリュスと恋に落ちるコゼット役に選ばれたアイリス。「アハッ、おにあいだね！」と配役も気に入った様子で、マリアに寝なさいと言われても、それを聞かずに、練習に打ち込む姿を見ることができる。

流れ星に目を輝かせている。出現位置ランダムの高速ダブルLIPSに連続正解できるかな？

大神と演技の稽古をすることに。どんな名場面が生まれるのか!?

アイリスが頬を上気させている。大神はいったいどんな、熱演をしたのだろう？

帝国華撃団の発明女帝 李 紅蘭

●年齢：21歳 ●生年月日：1906年3月3日 ●身長：156cm ●体重：42kg ●スリーサイズ：78/55/81 ●血液型：B型 ●出身地：中国・北京

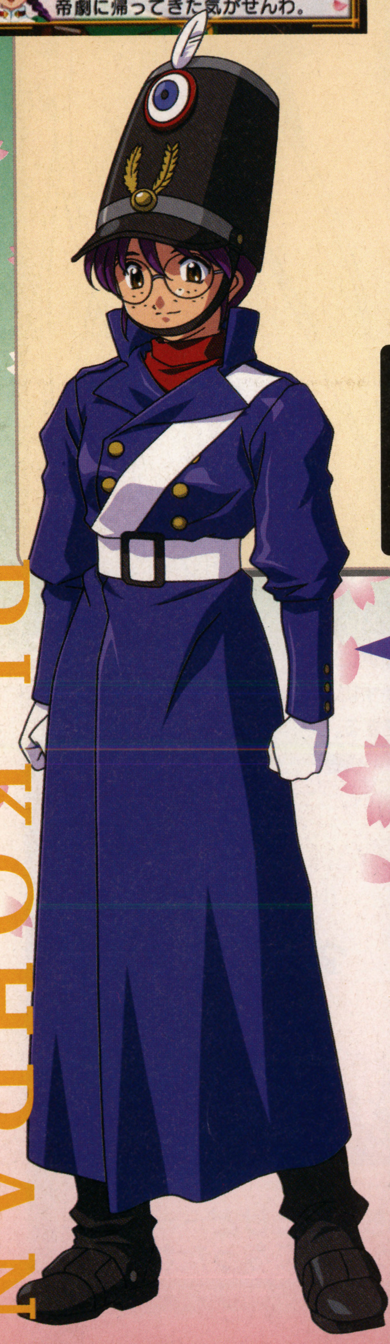
発明を愛し、機械を愛した彼女は、そして……

光武の誕生に霊力面で寄与したのがすみれなら、その発展に技術面で貢献したのはまぎれもなくこの人、李紅蘭だ。故郷、中国にいた頃からの発明好きで、たまに趣味の発明に失敗し爆発騒ぎを起こすことを除けば、確かな技術に裏打ちされた高い開発力を持っている。

そのため、花組の隊員であると同時に、光武をはじめ帝撃兵装の開発・製造・保守点検などを手がける整備班のリーダー的存在でもある。大神帰還にあたり巴里から持ち帰られたF2のデータをもとに「光武二式」が完成したのも、もちろん彼女の力によるところが大きい。

帝都のクリスマス、大神と2人で雪を見上げながら、紅蘭が胸に抱いていた想いは……。

ついにホバーリングを取り入れた紅蘭機。後方支援に最適の機体だ。



RI KOHRAN

紅蘭役 渕崎ゆり子さん からのメッセージ

「サクラ」は壮大な物語である。ので！ 今回の台本はなんとズッシリ8冊（だよね？）。さらに、巴里花組という仲間が増えた。5人分の分岐が加わったで、改めて感心。1つの言葉が、ちゃんと13人分のキャラの色のセリフになってる。すごい！ ゲームもいよいよ「4」になった。テレビCMもばんばんON AIR中。春、サクラサク。

12月5日生まれ、射手座。アニメ『少女革命ウテナ』姫宮アンシーから『bay-fmマリブマジカルパッセージ』のパーソナリティーなど幅広く活躍する。

配役 ジャベール
ジャン・バルジャンが収監されていた牢獄の看守。ジャンの犯した罪に異常な執念を燃やしており、彼の出所後も、警官に転身してその罪を償わせようと執拗に追い続ける。その果てに……。

「笑いの基本は、ボケとツッコミや！」

巴里に行った本当の理由は、大神に会いたかったからではなく、ジャン班長の手による光武Fをその目で見て、触れたかったからだとムキになる紅蘭。もちろんその顔には、照れた表情が色濃く浮かんでいる。「ホンマやねんで！」と言い張る彼女の気持ちを汲んであげよう。

巴里行きを熱望した理由をどうしても光武のせいにしたがる紅蘭。

がんばっていこな、と、いつにも増して舞台にヤル気を見せている彼女。そのワケは……。

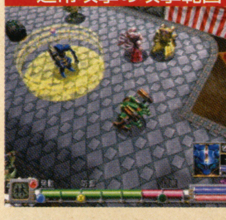
霊子甲冑の発案者、山崎少佐を越えるもの？

光武二式・紅蘭機

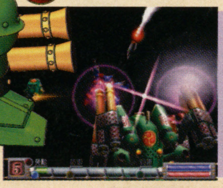
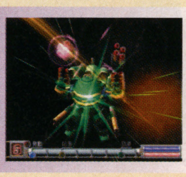
チビロボ二式でやりまっせ!!

足元から噴出する蒸気で、光武を浮かせて移動する紅蘭機。両側の肩、腕、足に装備した合計16基の砲から射出されるチビロボによって、敵機を攻撃する。範囲は前方に離れた円状で、巴里花組の花火と同じく後方支援機の色が濃い。

通常攻撃の攻撃範囲



遠距離・広範囲に攻撃できる紅蘭。信頼度に比例してその破壊力はみるみる強くなっていくぞ。

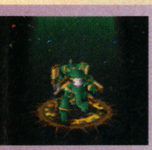
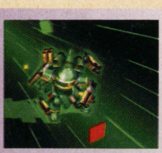



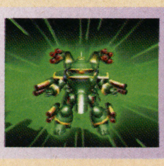
必殺攻撃 チビロボ二式

通常攻撃よりもやや広い歯車型の範囲を持つ必殺攻撃「チビロボ二式」。その名のとおり、光武と共に大きく性能を上げた新型のチビロボが、範囲内の敵を四方から囲んで攻撃する。その中にいる隊長役の大神カラーなチビロボに注目。

必殺攻撃の攻撃範囲

緑のチビロボたちを指揮する、チビ隊長ロボ。もちろんカラーリングは大神のそれと同じ純白。

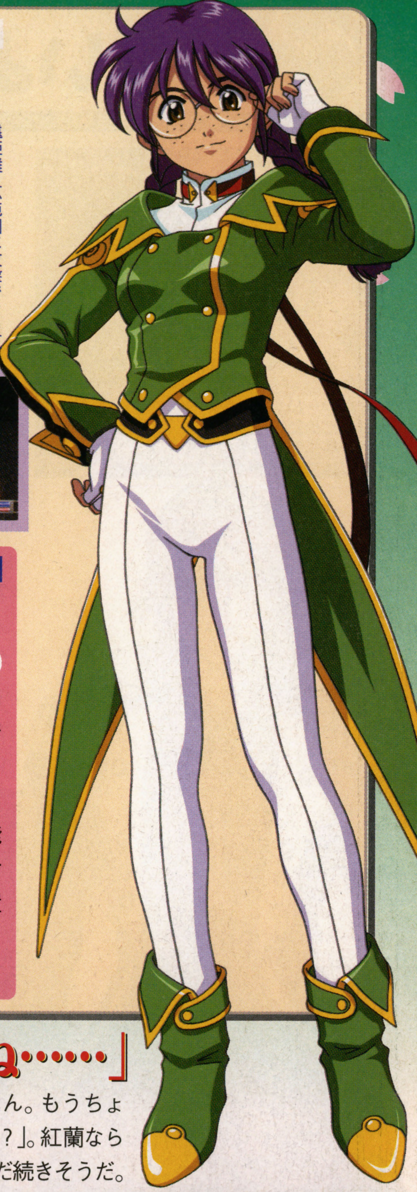


OVERWORKS

「サクラ大戦4」
開発スタッフより

紅蘭機・戦闘のポイント

紅蘭機は、今回パフォーマンスが楽しい機体になっており、各所で登場するチビロボがいい味を出しています。よく見ると「大神チビロボ」もいますしね（笑）。機体性能的には「サポートメカ」的な位置付けが似合う機体で、うまく立ち位置を合わせると「協力」「カウンター」をガンガン発生させてくれますよ。



データ連動していると……

マリア、カンナとともに巴里を訪れた紅蘭。その第一の目的は光武操縦技術の向上にあったが、機械を愛するという共通点を持つ整備班のメンバーたち、とりわけ整備班長ジャンとの意気投合は彼女にとって、二番目にうれしい出来事だったようだ。もちろん一番は……。

随分思い出深かったらしく「光武Fとジャン班長は、元気にやってるんかいな?」と紅蘭。

「大神はんに会いたかったんやろうね……」

「ウチ……大神はんに会いたかったんやろうね」と、支配人室でのやりとりは照れ隠しだったと認める紅蘭。しかしそこでまた照れたのか「大神はん。もうちょっとボケてもええんちゃう？」。紅蘭ならではの堂々巡りは、まだまだ続きそうだ。

いつもの底抜けに明るぃキャラクターは今も健在。「レッツゴーや!!」と大神を案内する。

納豆を食べることを闇納豆と言い、二度と関西に入れなくなるとか!?

機械に対して人一倍思い入れの強い紅蘭。暴走機械を止める義務を感じている。

いよいよ恋する肉体派 桐島カンナ

●年齢：23歳 ●生年月日：1903年9月7日 ●身長：197cm ●体重：78kg ●スリーサイズ：93/70/98 ●血液型：B型 ●出身地：日本・沖縄

不慣れな色恋沙汰も、湧き上がる気持ちで体当たり？

一子相伝の琉球空手桐島流、その正統後継者にして当主でもあるカンナ。2メートルの長身を生かした肉体派であるという以外は、花組の年長者で、舞台の上では男役……など、マリアとの共通点が意外と多い彼女。その外見から男役といっても豪放磊落な役回りが多い。私生活でも小さなことにはくよくよしないおおらかなタイプで、ダジャレ好きな紅蘭と並んで花組のムードメーカーでもある。そのストレートな情熱は、帝都を守るという意気込みにおいて誰にも引けをとらない。そんなタイプだけに、たまに見せる女性らしさには妙にドキリとさせられる。

沖縄生まれのカンナが、大神と2人で過ごしたクリスマス。どんな気持ちだったのだろう？

武器は持たない肉体主義。拳と蹴りだけで花組の活路を拓く！

カンナ役 田中真弓さん からのメッセージ

「サクラ大戦」の『花咲く乙女』を初めて唄ってから10年近くの月日が流れた。その時、まさかこんなに長く「サクラ大戦」というものがいろいろに展開して続くとは夢にも思わなかった。それも応援してくださるみなさんのおかげですね。「サクラ大戦4」では、それぞれがずいぶん大神隊長に迫っています。恋だの愛だのが一番似合わないカンナががんばって愛をささやいているのが見どころかな？

1月15日生まれ、山羊座。代表作は『ONE PIECE』ルフィ、『ドラゴンボール』クリリン、『魔神英雄伝ワタル』ワタルなど。

配役 テナルディエ

宿屋の主人。ファンティーヌから金を巻き上げ、預かったコセットをいじめ抜く悪玉だが、じつは以前マリユスの父の命を救ったことがあるという過去も。劇中ではさくらとカンナが夫婦役になる。

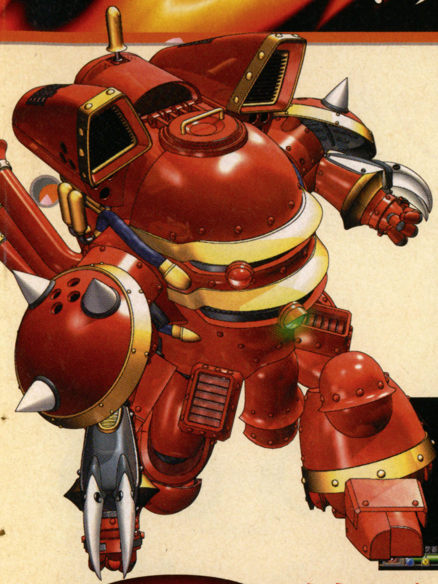
「巴里まで行くの……変なのかな？」

相変わらず、天敵・すみれとは折り合いが悪いカンナ。しかし「ケンカするほど仲がいい」と言うとおり、最近ではそんなやりとりを互いに楽しんでいるフシがあり、「続きがしたかったらサロンで待ってるぜ」とすみれを煽るが、大神が行ったときにはすっかり平和になっていたりする。

悪徳宿屋のテナルディエ役になるとも知らず、張り切るカンナ。

マリアやすみれの弱い肌には「ゆず水」がいい……など、意外とメイクに詳しいカンナ。

話はいいから配役を、とかえでをせかす。



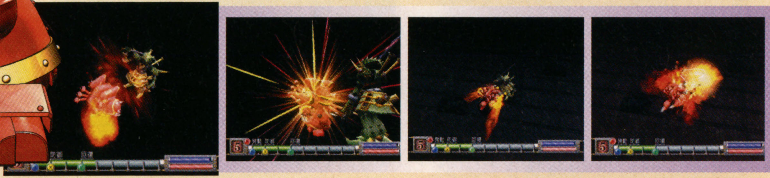
光武二式・カンナ機

四肢で蒸鬼たちをなぎ倒せ!!

アイリスと同じように武器の類は一切持っていないが、霊力による遠隔攻撃ではなく、直接攻撃を基本とするカンナ機。もちろん攻撃に使用するのは装甲を厚くした光武の手足で、空手による拳や蹴りによって敵機にダメージを与える。

通常攻撃の攻撃範囲

その攻撃方法ゆえに、射程距離がとにかく短いカンナ。攻撃力は高いがダメージを受けやすい。



必殺攻撃 公相君(こうそうくん)

カンナの攻撃範囲はこれまでと同じく、必殺・通常ともに大神のような隣接攻撃になっている。光武二式の必殺攻撃は桐島流最終奥義「公相君」。地面に加えた衝撃によって飛び出す大量の岩石が、力強さを象徴する。

必殺攻撃の攻撃範囲

一撃必殺の破壊力を持ったカンナの必殺攻撃。要所を塞ぐ敵やボスに迷うことなく繰り出そう。

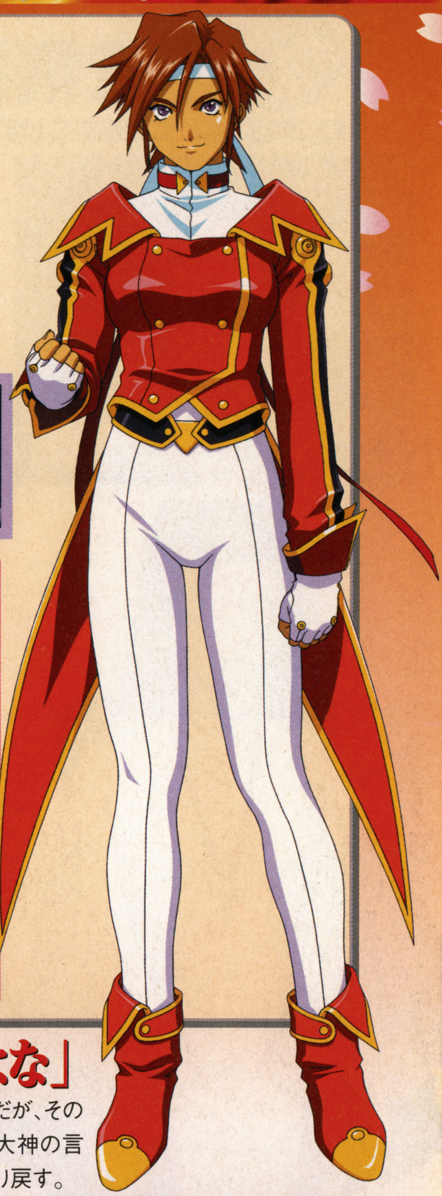
「サクラ大戦4」

開発スタッフより

OVERWORKS

カンナ機・戦闘のポイント

攻撃力の高さで開発内部でもファンを増やしたカンナ機。破壊的な攻撃力、そして特殊能力の「ジャンプ」と縦横無尽なポジショニングで、ボス戦では目立ってください。協力攻撃や友情カウンターが出にくいという弱点もありますが、長所をうまく使って楽しめる機体の1つです。



データ連動していると……

「クレオパトラそっくり」とコクリコに言われ、なぜか次々と果物を食べさせられていたカンナ。「クレオパトラって、絶世の美女じゃねえか」と喜んだ彼女だが、クレオパトラとは、シルク・ド・ユーロのショーに出演している、とあるメンバーのことだった……。

確かに、その「クレオパトラ」も美人だったのだが……はたして、その正体とは!?

「湧き上がってくる『なにか』なんだよな」

「会いたいってだけで、巴里まで行くのって……変なのかな」と唐突に切り出すカンナ。「すみれみたいに色恋沙汰に慣れてねぇから」と妙に控え目だが、その気持ちがうれしかった、という大神の言葉を聞いて、たちまち自信を取り戻す。

すみれとの仲の良さを指摘されて、しどろもどろになるカンナ。素直さが表れている。

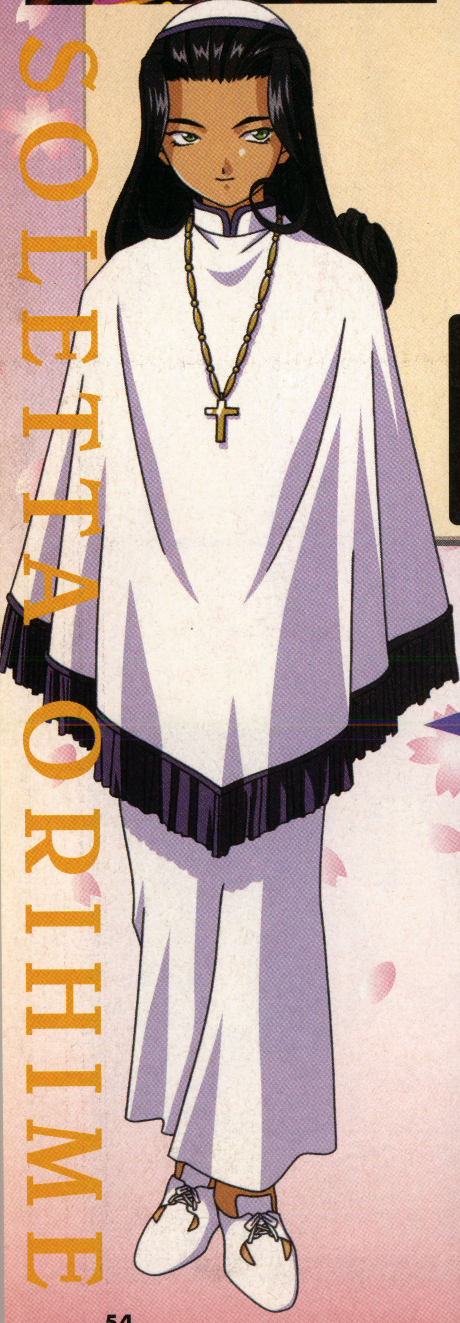
身体にいいと勧めてきた本人が納豆を食べないと怒っている。

米田にある仕事を頼まれた大神を「相談しにきな」と、励ましてくれる彼女。

赤き情熱のイタリア娘 ソレッタ・織姫

●年齢：19歳 ●生年月日：1907年7月7日 ●身長：158cm ●体重：47kg ●スリーサイズ：84/56/83 ●血液型：B型 ●出身地：イタリア

SOLETTA ORIHIME

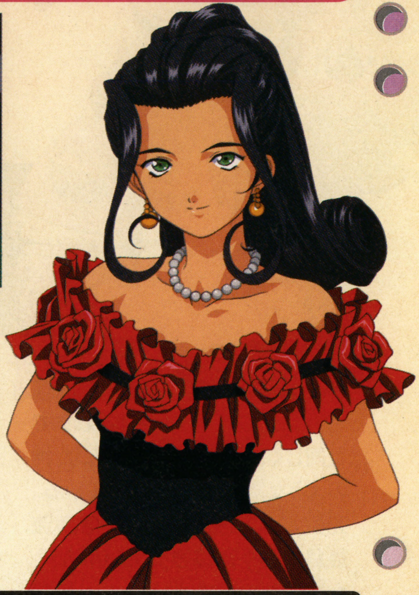


画家とイタリア貴族の間に生まれた地中海の薔薇

イタリア屈指の名門、赤い貴族ことソレッタ家の令嬢、織姫。華撃団構想には星組計画から参加していた古参の1人だが、それ以前から世界的名声を欲しいままにしていた大女優。にもかかわらず、星組解体後、世界の舞台へは戻らず、あえて帝都花組に入隊を希望した理由は、顔すら見たことのない父親を探すためだった。似顔絵書きで生計を立てていた父親の緒方星也を見つけ、目的を果たしたあとも、花組に在籍し続けている織姫。高貴な生まれと女優としての実力に裏打ちされた確固たる自信は、ときに彼女を高慢にも見せる。大神が巴里へ行っていたあいだに変化は？

日本人の画家と貴族のあいだに生まれた織姫が、第二の故郷で迎えたクリスマス……。

より正確に、より多くの目標をねらえるようになった織姫の二式。



織姫役 岡本麻弥さん からのメッセージ

今回の収録はアメリカから帰って一番乗りでやらせてもらったんですが、最初に新雪に足跡を付けたような感じでうれしかったです。織姫は一見カチンとくる女の子ですが、じつは最後まで付き合うと特別な笑顔が見られると思います。今回は、織姫嫌いの人もぜひ一度織姫でクリアしてほしいですね。きっとみんなに「かわいい」と思ってもらえると思いますよ。

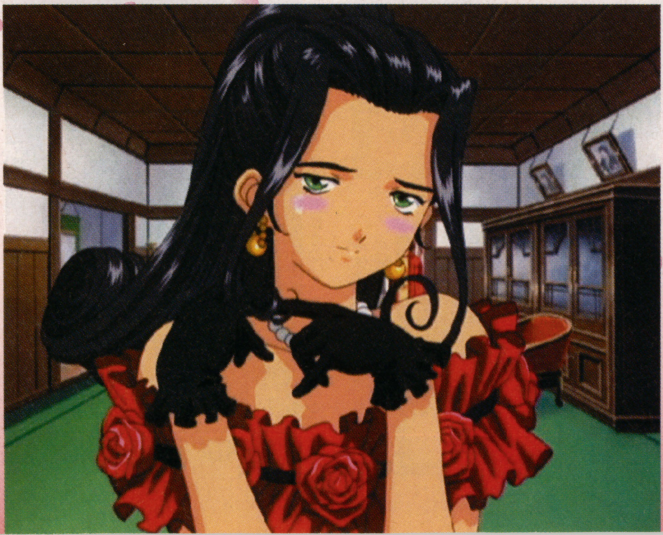
2月3日生まれ、水瓶座。歌とダンスの才能をさらに磨きこむべく、精力的に海外留学などに励む岡本さん。代表作は『機動戦士Zガンダム』エマなど。

配役 ミリエル司教

出獄したばかりのジャン・バルジャンが教会の食器を盗み出したとき「その食器は彼に差し上げたものです」と言ったことで、彼の身と心を救済し、市長にまで出世するきっかけを作った聖職者。

「いつでもそばにいること……それが愛」

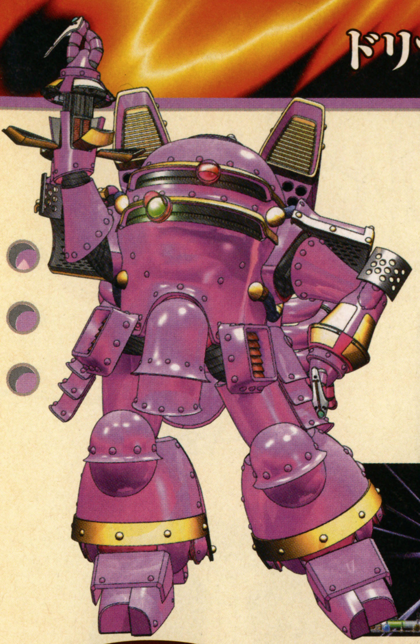
すみれとカンナのケンカに「ほっとくのが一番で～す」と冷ややかな視線を送る一方で、大神に会うため巴里に行きたいとダダをこねたことには「好きな男性のそばに行きたいと思うのは女として当然で～す」と胸を張る。情熱的なイタリアの風に育った赤い貴族、それが織姫なのだ。



米田にからかわれても「それが愛なので～す」と胸を張る織姫。

「離れてからわかる愛もあれば、そばにいるからこそわかる愛も」彼女らしい恋愛論だ。

あまりに厳格すぎるジャベールには難色も。



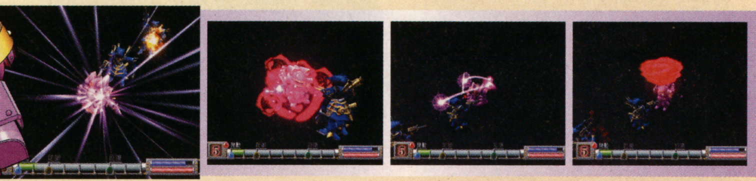
光武二式・織姫機

レーザーで四方の敵を一網打尽

指の先から放出したレーザーを、手首部分に張り出しているリフレクターで反射し、四方の目標に命中させるという複雑な攻撃機構を持つ織姫機。移動に特殊な機能は持っていないが、腰を振りながら歩くさまはかなりセクシー!?

通常攻撃の攻撃範囲

機体の前後左右にまっすぐ、それぞれ光武2体ぶんほどの範囲を一気に攻撃できる通常攻撃。



必殺攻撃 オーソレミオ（私の太陽）

大きな薔薇の花に敵機を飲み込んでダメージを与える、織姫の必殺攻撃「オーソレミオ」。攻撃範囲も薔薇をかたどったもので、この必殺攻撃を発動すると視界が見事に薔薇色に染まる。織姫らしい華やかさに満ちあふれた攻撃だ。

必殺攻撃の攻撃範囲

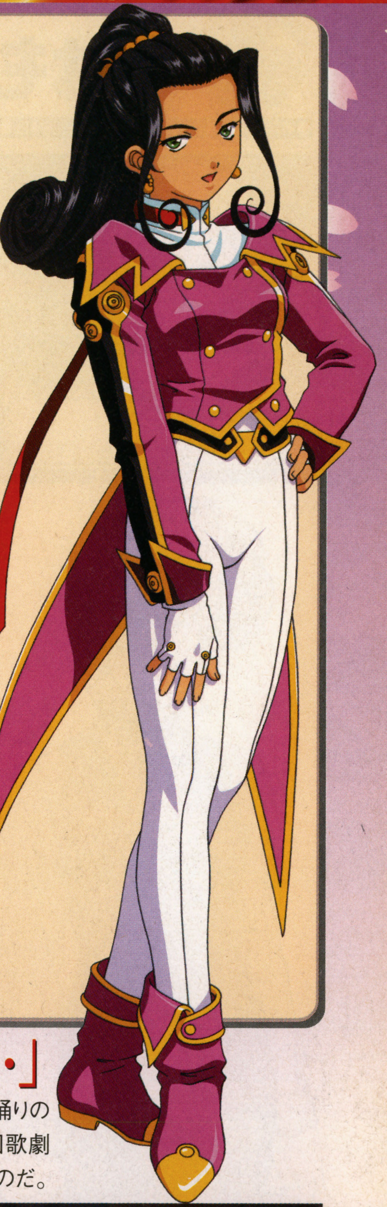
薔薇の形のフィールドの中にいる敵すべてにダメージ。すみれと同じく使い勝手がいい攻撃だ。

「サクラ大戦4」

開発スタッフより

織姫機・戦闘のポイント

攻撃力は高いが、防御力が低い機体。ボスの近くに行く時には注意が必要です……ってコメントはこの機体には似合いませんね（笑）。織姫機は14機体の中でもっとも動きの「笑える」光武になっていますので、待機ポーズ、移動ポーズで、いろんな場所、笑ってあげてください。じつに織姫らしい「ゴージャス」な機体です。



データ連動していると……

巴里を襲う怪人たちの最終兵器が現われたとき、それを撃破するための糸口を見つけ出し、サポートしてくれたのが織姫とレニ。折悪く最終決戦に向けて立て込んでいた時期だけに、2人きりの時間が取れず、シャンゼリゼを歩くことすらできなかったことを残念がる。

「でも……中尉さんのお役に立てたようだから」と満足げな彼女。これも愛の成せる業だ。

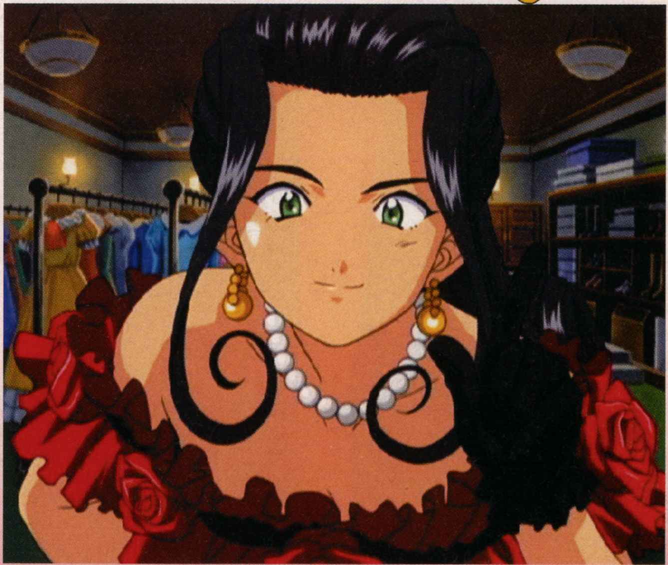
「最後にロマンティックだったのは……」

音楽室にこもって、なにをしているのかと思えば「今日は星がきれいですから……いい曲が書けるかも」とさらりと言う。女優としての実力に加え、音楽や踊りの才能も世界レベルの織姫は、帝国歌劇団の舞台の、陰の牽引役でもあるのだ。

衣装の地味さに不満を持つすみれを、ぴしゃりとたしなめた織姫。大女優の貫禄が覗く。

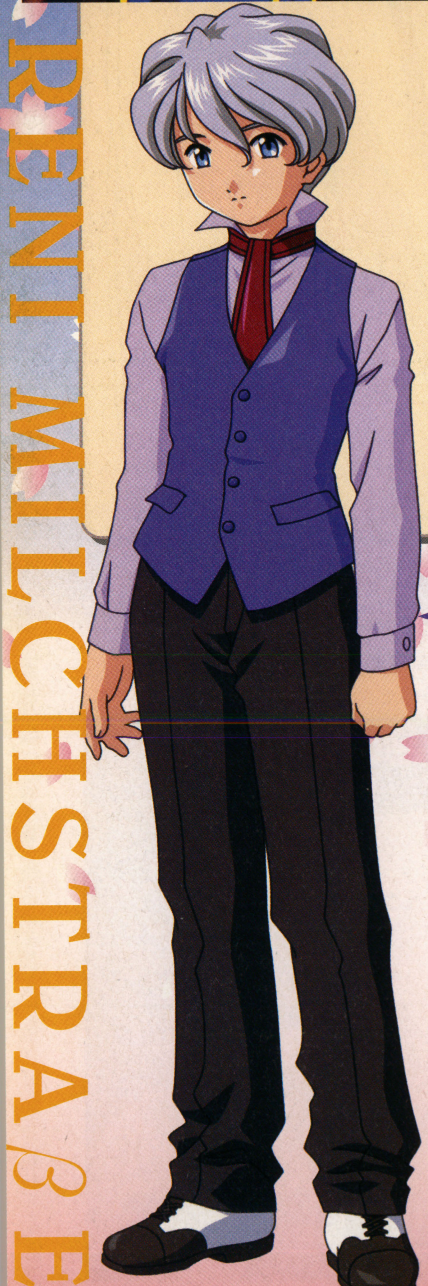
歌うだけでなく作曲もできる織姫。もしかして将来的にも……。

「本当のスタァとは、衣装に頼らなくとも輝くもの」と言いきる自信家の彼女。



今はもう1人じゃない　レニ・ミルヒシュトラーセ

●年齢：17歳 ●生年月日：1909年12月24日 ●身長：152cm ●体重：41kg ●スリーサイズ：記録なし ●血液型：O型 ●出身地：ドイツ



人間として、女性として、1枚ずつ殻を脱ぐレニ

ドイツ軍が行っていた人間兵器育成「ヴァックストゥーム」計画の実験体として、幼いときから冷徹な戦闘マシーンになるための教育と訓練を施されていたレニ。

その後、星組計画に引き込まれ、さらに花組に配属されるに至って、ようやく人間らしい心を取り戻し始めた彼女だったが、ここへきて、徐々に女性らしさにも目覚めてきた様子で、今まで決して見ることのなかった表情も見せるようになってきた。とはいえ、もちろん戦場においての実力の高さ、的確な判断力は相変わらずで、高い機動力とリーチを生かした前線開拓を安心して任せられる隊員だ。

信じられるものは自分だけだった。そんなレニが祈りを捧げた、その想いの内容とは？

紅蘭と並び特殊な移動方法を手に入れたレニ。機動力は高め？

レニ役 伊倉一恵さん からのメッセージ

今回はいただいた台本の厚みがすごかったです。ゲームのしがいがたっぷりですよ。レニは登場した頃に比べるとずいぶんやわらかくなりましたが、やはり「レニ」という芝居をしたつもりです。……どうでしょうか？　感想を聞かせてください。「サクラ大戦」は忘れられない作品になりました。このチームの一員になれて本当に良かったなと思います。

3月23日生まれ、牡羊座。代表作は『シティハンター』の槇村香、『スレイヤーズNEXT』冥王フィブリゾ、『魔神英雄伝ワタル』の虎王など。

配役 マリユス

フランス軍対イギリス連合軍「ワーテルローの戦い」で、ナポレオン率いるフランス軍の軍曹だった、ポンメルシーの子。コゼットの心の美しさに惹かれ恋に落ち、幾多の障害を乗り越えてゆく。

「帝劇に来て……ボクは変わったと思う」

意外やレニがダダをこねて巴里行きを押し通したという米田に「それは事実と違う」と反駁する彼女。「ボクは隊長のサポートをすべきと提案しただけ」と言いながらも、やはり「会えないつらさ、会えたときの心の奥から湧き上がるよろこび」を強く感じていたのだという。

ヴァックストゥーム計画の影響により、厚い扉で心を閉ざしていたレニ。しかし……。

事故の原因を調査していたレニ。思いがけず2人の時間が訪れる。

中庭で、アイリスと星空を見上げているレニ。

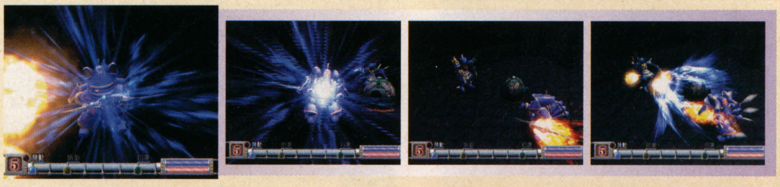
光武二式・レニ機

中盤の要をすみれとともに担う

槍の根元から噴出するジェット推進力を使うという特殊な移動方式のレニ。すみれと同じく長いリーチが特徴的。柄の部分と先の部分がセパレートタイプになっており、待機時には分離させた状態で左右の腰部に取り付けておける。

通常攻撃の攻撃範囲

通常攻撃の範囲はすみれとそっくり。後列からでも攻撃できることをうまく利用していこう。



必殺攻撃 ブラウアー・フォーゲル

「幸運を」という掛け声から始まるレニの必殺攻撃、ブラウアー・フォーゲル。青い光がうねりとなって正面の敵を巻き込んでいく。攻撃範囲は槍の形をそのまま大きくしたような手前が広く先細りの三角形で、両脇にも攻撃が可能。

必殺攻撃の攻撃範囲

幅は狭いが、縦に並んだ敵ならば問題なく串刺しにできる。両脇の敵もうまく攻撃できれば◎。

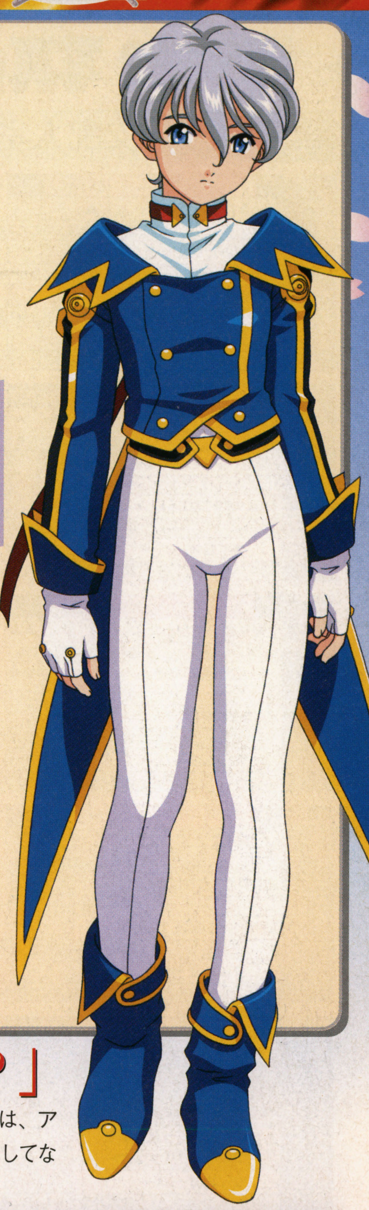
「サクラ大戦4」

開発スタッフより

OVERWORKS

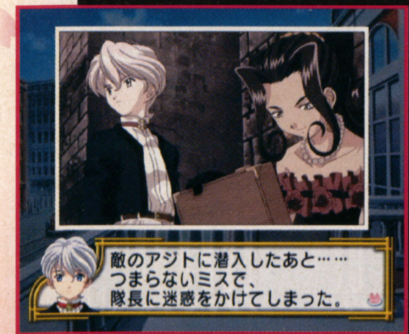
レニ機・戦闘のポイント

攻撃面において、今回一番重宝するキャラがレニではないでしょうか。さすがは戦闘のエキスパート、近距離攻撃ユニットが持つ唯一の弱点である「射程の短さ」をカバーし、協力やカウンターも期待できる万能機体になっています。必殺攻撃範囲の形が面白いのも特徴で、工夫するとかなりの数の敵を巻き込むことができます。



データ連動していると……

シテ島の中にあった怪人たちの本拠へ、情報収集のため潜入した織姫とレニ。実際の戦闘だけでなく諜報活動なども安心して任せられるはずの2人が、どうしたわけかそろって怪人の手に落ちてしまった。自らのプライドも傷ついたのか、レニは改めてそのことを謝る。



とはいえ、織姫とレニのおかげで貴重な情報と、怪人攻略のきっかけを得られたのだ。

「いろいろなことを教えてくれる？」

「帝劇に来る前のボクは……1人で生きていた」というレニ。冷徹な戦闘機械だった彼女は、帝劇に来たことで大きく変わった。そのきっかけを作り出したのは、アイリスをはじめ帝劇の仲間と、そしてなにより大神の存在だろう。

これまで数々の戦闘や舞台を経験してきたレニだが、心に変化が現れたのは……。

アイリスとの天体観測で体を冷やしたのか、クシャミするレニ。

相変わらず無駄口は一切きかないレニ。と思いきや、テラスでは……。

サクラ大戦4 第一幕 SCENE 2 写真の中から選んだ"意中の隊員"が大神を迎えにくる！

イベント01 LIPS完全攻略！ 支配人室〜サロン

発生時間：自動発生1条件分岐

かえでの問いに対して発生する選択肢（P41の1-02-04参照）で「もしかして……」を選択すると、帝劇メンバーたちが写っている写真の中から、ダダをこねた隊員を選ぶことになる。ここで紹介しているLIPSは、その際各隊員と起きるイベントを示しており、以降もその隊員とのイベントが多く発生。さらに「サクラ2」「3」のクリアデータがある場合は、隊員との思い出写真が見られるぞ。

「特にありません。」だとさくらが迎えに来るが、信頼度の上がるイベントが発生しない。

ヒロイン「さくら」の場合 ▼ノーマルLIPS

▶そうだな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
うれしかったよ。	▲												
備考	頬を赤らめてお礼を言ってくれるさくら。												
子どもみたいだなと……													
備考	本当に会いたかったから巴里に行ったんだとさくら。												
さくらくんらしいなと……	▼												
備考	どういうことかと問い返される。												
タイムオーバー	▼▼												
備考	あたしのことはどうでもいいってことですか、と怒りだす。												

ヒロイン「すみれ」の場合 ▼ノーマルLIPS

▶え、えぇと……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
さすがはトップスタァだね。		▲											
備考	当然だというように高笑いするすみれ。												
心配してくれて、ありがとう。		▲▲											
備考	他に誰が大神の心配をするのかとすみれ。												
それはダダをこねてるんじゃ……		▼▼											
備考	何かおっしゃいましてと問い返される。信頼度激減。												
タイムオーバー													
備考	沈黙を察し、言いたいことはよくわかるとすみれ。												

ヒロイン「マリア」の場合 ▼ノーマルLIPS

▶マリア……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
俺も会いたかったよ。			▲▲										
備考	ほっと安心するマリア。												
公私混同だぞ。			▼▼										
備考	マリア、以後気をつけますと謝りつつも信頼度激減。												
どんなダダをこねたんだい？													
備考	あまり詮索しないで欲しい様子のマリア。												
タイムオーバー													
備考	沈黙に耐えきれず質問を取り消す。												

ヒロイン「カンナ」の場合 ▼ノーマルLIPS

▶そうだな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
普通だと思うよ。						▲							
備考	よくわからない、といった様子のカンナ。												
俺は会えてうれしかったよ。						▲							
備考	隊長も同じだったのかと大笑い。												
すみれくんに相談してみたら？						▼▼							
備考	すみれに恋愛相談をするなどとは考えられないカンナ。												
タイムオーバー													
備考	互いによくわからないまま会話が終ってしまう。												

ヒロイン「アイリス」の場合 ▼ノーマルLIPS

▶アイリス……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
ああ、約束するよ。				▲▲									
備考	素直に喜ぶアイリス。												
それは、わからないよ……				▼▼									
備考	大神の言葉にショックを受ける。												
もうどこにも行かないよ。				▲									
備考	ずーっといっしょにいてくれるの？ と歓喜。												
タイムオーバー													
備考	小首をかしげ、連れてってくれないの？ とアイリス。												

ヒロイン「紅蘭」の場合 ▼タイミングLIPS

▶あー、どない言うたらええんや!?	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
俺に会いたかったとか？					▲								
備考	大神に会いたかったことを素直に認める紅蘭。												
巴里観光がしたかったとか？					▼								
備考	ノリツッコミする紅蘭。しかし表情はどこか寂しげ？												
……なんとか？					▲▲								
備考	嬉しそうに、そのまんまやないか！ と突っ込まれる。												
▼													
俺に会いたかったんだろ。					▲								
備考	大胆なセリフに驚くが、信頼度はUPする。												
巴里観光がしたかったんだろ。					▼								
備考	そのまんまやないか！ と突っ込まれるも、信頼度はダウン。												
光武Fをいじりたかったんだろ。					▼▼								
備考	人の話は聞かなアカンと呆れ気味の紅蘭。												
タイムオーバー													
備考	ボケるなら早くしないと、と、会話のテンポの悪さを気にかける紅蘭。												

ヒロイン「織姫」の場合 ▼ノーマルLIPS

▶……そうだな。	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
すごく痛感したよ。							▲▲						
備考	それが愛というもの、と織姫。												
仕事が忙しくて、忘れてたよ。							▼▼						
備考	あまりの言葉に絶句する織姫。信頼度激減。												
織姫くんはどうなんだい？							▲						
備考	くだらない質問ですねと言いながらも、信頼度はアップ。												
タイムオーバー													
備考	ボーっとしてると思われたのか、相変わらずですねと呆れられる。												

ヒロイン「レニ」の場合 ▼ノーマルLIPS

▶レニ……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
ああ、もちろんだよ。								▲▲					
備考	ありがとう、と頬を染める。												
教えることはもうなにもないよ。								▲					
備考	あとは自分で見つけていくんだという大神の言葉に頷くレニ。												
俺が教えてほしいな。								▼▼					
備考	ボクの知っていることなんか本に書いてあると怒るレニ。知りたいのは心や気持ちのことだ、とも。												
タイムオーバー								▼					
備考	ボクには何も教えてくれないの？と不安げなレニ。信頼度低下。												

イベント02 LIPS完全攻略！ サロン〜図書室

発生時間：自動発生

LIPS No. 2-02-01 ▼ノーマルLIPS

▶えぇと……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
たしかにカンナかも……						▲							
備考	リア王に続く主役で張り切るカンナだが												
俺も知らないんだ。													
備考	早とちりのカンナ。すぐにかえでがやってくる。												
俺は……どうだい？						▲							
備考	巴里から帰ってきたばかりだし、という大神が織姫にからかわれる。												
タイムオーバー													
備考	そういえば聞いていなかったと大神。												

LIPS No. 2-02-02 ▼セレクト

▶かなり長くなるけど……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
はい、お願いします。													
備考	あらすじ説明へ												
いえ、説明はいりません。													
備考	あらすじ説明を飛ばす。												

LIPS No. 2-02-03 ▼セレクト

▶コゼットと暮らすまでのシーン。	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
はい、大丈夫です。													
備考	会話続行。												
いえ……あまり……													
備考	さらに要点だけをかいつまんで説明。												

かえでから今回の演目「あぁ、無情」の配役を聞いたあと、大神と隊員一行は台詞合わせをするため図書室へ向かう。登場人物の性格に不満をもらす隊員もいるが、はたして舞台は無事に成功するのだろうか!?

誰を主役と予想するかで、かえで登場後のセリフが若干変化。

支配人室でヒロインに選んだ隊員が、大神を励ましてくれるぞ。

LIPS No. 2-02-04 ▼ノーマルLIPS

▶そうですね……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
今も昔も変わりはない。					▲		▲						
備考	弱い立場の人はいつの時代も常に苦しんでいると大神。												
帝都にも苦しんでいる人がいる。	▲	▲	▲										
備考	帝劇の舞台が人々の心の支えにならないと、とかえで。												
もう読む必要はない。													
備考	それは違うわよ、とかえでにたしなめられる。												
タイムオーバー													
備考	このお話しには真実が、というかえで。												

サクラ大戦4 第一幕 SCENE3 嫌な予感的中!?薔薇組登場で大神もたじたじ!?

イベント01 LIPS完全攻略! かえでの部屋 発生時間 自動発生

かえでに「ある相談」を持ちかけるため、大神は彼女の部屋へと足を運ぶ。ここで発生するLIPSでは信頼度変化はなく、のちのイベントを左右することもない。相談が終わったあと、かえでからほかの隊員の話も聞くように言われ、部屋を出ることに。

隊員が惹かれた「あぁ、無情」のテーマは何だったか。図書室での彼女たちの会話を聞いていればわかるはず。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶……そうですね	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
3-01-01	▼ノーマルLIPS	コゼットの結婚の話ですか？													
		備考	かえでが賛成。												
		テナルディエの強欲の話ですか？													
		備考	かえでが反対。												
		ミリエル司教の救済の話ですか？													
		備考	その話は前半にしか出てこないからとかえで。												
		タイムオーバー													
		備考	かえでに結婚をテーマにしてはどうかと促される。												

イベント02 LIPS完全攻略! 二階廊下 発生時間 自動発生

夜の帝劇を巡回しようとかえでの部屋を出た途端、廊下をドタドタ走る足音が聞こえてきた。大神の前に現れたその足音の人物は、以前よりも魅力を増した（!?）、薔薇組の3人。大神に再会できたことを喜ぶ彼らだが、大神本人の感想は……？

彼ら（!?）のさらに磨きのかかった美貌を褒めてしまうと、3人からの熱いクチヅケがプレゼントされる!!

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶あ、あの……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
3-02-01	▼ノーマルLIPS	陸軍に帰ったんじゃ……													
		備考	君のいるところに薔薇組ありよ、と琴音。												
		あいかわらず美人ですね。													
		備考	薔薇組全員から「愛」の洗礼を受ける大神。												
		……用事があるので、これで。													
		備考	その場から逃げようとする大神だが……												
		タイムオーバー													
		備考	自分たちが美しすぎて大神が絶句しているのだと思い込む薔薇組。												

サクラ大戦4 第一幕 SCENE4 大神、夜の帝劇巡回をかねた各隊員との会話で……

第一幕のフリー移動では、帝劇の巡回をしつつ各隊員の話を聞くことが目的となる。終了条件は1時間経過。できるだけ隊員とのイベントを発生させるようにしよう。

どの場所でどんなイベントが発生するかは、右のフリー移動チャートを見れば一目瞭然。

携帯キネマトロンの受信音も要チェック!!

フリー移動開始直後、ほかの場所に移動しようとすると、帝劇三人娘から携帯キネマトロンをもらうイベントが発生する。このイベント以降5、10、40分に携帯キネマトロンに連絡が入るようになる。

本作がシリーズ初プレイ、もしくは「3」を未プレイの人は、三人娘の説明を聞いておこう。

携帯キネマトロンが鳴る前に、各部屋に行くと受信されない。

第一幕 フリー移動イベント発生完全チャート No.1

	場所	20:00	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	備考
二階	屋根裏部屋													
	図書室													
	小階段（一階へ）													
	かえでの部屋	01											▶	
	大神の部屋（隊長室）													
	さくらの部屋													結婚観の話を聞く。
	すみれの部屋													結婚観の話を聞く。
	マリアの部屋													結婚観の話を聞く。
	アイリスの部屋													結婚観の話を聞く。
	紅蘭の部屋													結婚観の話を聞く。
	カンナの部屋													結婚観の話を聞く。
	織姫の部屋													結婚観の話を聞く。
	レニの部屋	02											▶	
	遊戯室	03					▶							
	サロン	04					▶							
	ホール													
	テラス	05											▶	
	二階客席													
	大階段（一階へ）													
一階	売店	06											▶	
	玄関													
	ロビー													イベント07を見ていない場合40分にカンナ、紅蘭が食堂へ駆け込む。
	大階段（二階へ）													
	一階客席													
	食堂	07											▶	
	厨房													
	事務局	08											▶	
	支配人室	09											▶	
	中庭	10											▶	
	小階段（二階へ）													イベント07を見ていない場合40分にカンナ、紅蘭が食堂へ駆け込む。
	エレベーター（地下へ）													イベント10終了後、30分以降レニがエレベーターへ駆け込む。
	音楽室	13					▶							
	衣装部屋							14					▶	イベント13終了後、30分以降織姫が衣装部屋へ駆け込む。
	楽屋							15					▶	食堂のイベント（07）を見ている場合は、5分から発生。
	大道具部屋													
	舞台袖													時間、イベントともに舞台と同じ。
	舞台	11											▶	
地下	更衣室													
	薔薇組の部屋	12											▶	
	作戦司令室							16					▶	中庭のイベント（10）を見ている場合は、5分から発生。
	格納庫							17					▶	食堂のイベント（07）を見ている場合は、5分から発生。

効率よくフリー移動をこなすポイントとは？

今回のフリー移動でLIPS、および選択肢のイベント発生する場所は計14カ所。1時間でこれらのイベントをすべて見るのは不可能だが、さくら、アイリス、紅蘭、織姫、レニのイベントを優先して信頼度を上げておくと、次の戦闘が楽になるぞ。

イベント01 LIPS完全攻略! かえでの部屋 発生時間 20:00-20:55

かえでとのイベントは彼女の部屋でしか発生しないが、信頼度やのちのイベントにからむ重要なものではないので、特に見ておく必要はなし。どの時間に訪れても必ず発生することから考えても、時間の余裕がある場合だけ寄ってみる程度でOKだ。

2回目以降にかえでの部屋へ訪れると、書類作成に手が離せないらしく、部屋の中へ入れてもらえなくなる。

イベント02 LIPS完全攻略! レニの部屋 発生時間 20:00-20:55

レニの部屋を鑑賞するクリックモードに突入。クリック可能な家具は右下の看板とベッド、机、机の上にあるヌイグルミ、左の壁にかかった写真の5カ所。このなかでLIPSが発生する家具は、右下の看板とベッドのみ。画面外をクリックするか、計6回クリックでイベント終了となる。

家具を選択すると2～3回まで会話が変化。信頼度を上げるなら看板とベッドは必須だ。

ヌイグルミを1回クリックするとアイコンが「なでる」に変化。抱き心地がイイらしい。

●右下の看板×2で4-02-01、ベッド×2で4-02-02のLIPSが発生する。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶レニ……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-02-01	▼ノーマルLIPS	それだけいい舞台だったんだよ。								▼					
		備考	評価が高いからだけじゃないと語るレニ。												
		いい思い出ができたね。								▲					
		備考	生きていくことは、思い出を作り続けることだ、とレニ。												
		みんなとの絆なんだよ。								▲▲					
		備考	今ならそれがよくわかるとレニ。												
		タイムオーバー													
		備考	今のレニのほうがずっといいと大神。												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶じゃあ……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-02-02	▼ノーマルLIPS	何も着ないのがいいと思うよ。													
		備考	マリアは寝るときに何も着ないタイプだとも……												
		ネグリジェを着てほしいな……													
		備考	照れながら希望を述べる大神だが ……？												
		好きな服でいいんじゃないか？								▲					
		備考	レニは自分らしさを見つけるための助言として受け入れてくれる。												
		タイムオーバー													
		備考	半ば呆れ顔で、決まったら報告しようか？　とレニ。												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶ちょうどいい機会だし	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-02-03	▼セレクト	結婚観について聞いてみる。								▲▲					
		備考	結婚観を聞く												
		今はやめておく。													
		備考	結婚観を聞かない												

イベント03 LIPS完全攻略! 遊戯室 発生時間 20:00-20:25

ファンからもらったプレゼントを受け取るかどうか迷っているマリア。その意見を大神に求めてくるが、ここは黙って彼女の考えを聞いておくといい結果が生まれるぞ。また、支配人室でマリアが迎えに来た場合に限り「俺からならもらってくれるかい?」を選択すると信頼度▲▲だ。

ファンの気持ちを踏みにじるような返答だと当然怒ってしまう。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶そうか……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	レニ	織姫	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-03-01	▼ノーマルLIPS	気持ちだけ受け取ればいいよ。			▲										
		備考	大神の助言にマリアも満足												
		今度、俺が返しておくよ。			▼										
		備考	相手の気持ちまで否定してはいけない、とマリアに怒られる												
		俺からならもらってくれるかい？			▲▲										
		備考	帝都ヒロインがマリアの場合▲▲。それ以外は▼。												
		タイムオーバー			▲▲										
		備考	マリアの意見に耳をかたむける大神。												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶ちょうどいい機会だし	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	レニ	織姫	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-03-02	▼セレクトLIPS	結婚観について聞いてみる。			▲▲										
		備考	結婚観を聞く												
		今はやめておく。													
		備考	結婚観を聞かない												

イベント04 LIPS完全攻略! サロン 発生時間 20:00-20:25

サロンでは1人でティー・タイムを楽しむすみれの姿が。以前、巴里に行ったときグリシーヌから教わった、カモミール・ティーがお気に入りのようだ。最近、考えごとの絶えないすみれを癒す、欠かせないものらしいのだが、彼女を悩ます原因は!?

カモミール・ティーは安眠効果があるお茶のよう。だが、すみれの話の途中で寝てしまうのはやめるように!!

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶すみれくん……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-04-01	▼ノーマルLIPS	俺が力になるよ。		▼											
		備考	わたくしの問題ですから、と跳ね返される大神。												
		考えなければならないことって？													
		備考	結局、悩みを聞かせてもらえず。												
		眠たくなってきたんだけど……		▲											
		備考	カモミール・ティーについての話が聞ける。												
		タイムオーバー		▼											
		備考	話も聞かず眠った大神に、すみれが激怒！												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶ちょうどいい機会だし	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-04-02	▼セレクト	結婚観について聞いてみる。		▲▲											
		備考	結婚観を聞く												
		今はやめておく。													
		備考	結婚観を聞かない												

ココは見逃せない! CHECK POINT!! 各隊員の部屋に行くと!?

このフリー移動イベントで最大のポイントは、各隊員から「ある話」を聞くことだ。その話を聞ける場所は、サロン(すみれ)、テラス(さくら)、楽屋(カンナ)、中庭(アイリス)、遊戯室と舞台or舞台袖(マリア)、音楽室(織姫)、作戦指令室(レニ)、格納庫(紅蘭)の計8カ所。それぞれ発生する時間もバラバラで、選択肢を選ばないと話は聞けないが、各隊員の部屋に向かえば「ある話」を聞き、さらに無条件に信頼度が▲▲。計8カ所の発生時間帯に間に合わなかった場合は、迷わず隊員たちの部屋へ行こう。ちなみに、レニの部屋では選択肢を選ばないと話を聞けないぞ。

先に隊員の部屋で話を聞いたあと計8カ所の場所に行くと選択肢は発生せず。

8つの場所にはLIPSも発生するので隊員の部屋より先にイベントを発生させたい。

無条件に信頼度▲▲アップ!!

イベント05 ホール〜テラス

LIPS完全攻略! 発生時間 20:00-20:55

ホールにさしかかると、テラスにいるさくらの強制イベントが発生。ここはクリックモードで、口と目、リボン、髪、服、胸、背景の7カ所クリック可能。画面外をクリックした場合のみ終了となる。胸を2回クリックすると発生するLIPSは、通常より速く時間が経過するので注意。

●口×1で4-05-01、胸×2で4-05-02のLIPSが発生。目×2、髪×2は信頼度△

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶そうだな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-05-01	▼ノーマルLIPS	俺には……考えられないよ。	▲												
		備考	そう言ってくれると思ってました とさくら。												
		それで、どう考えたんだい?													
		備考	みんながいないなんて考えられないとさくら。												
		俺たちは絶対に出会っていたよ。	▲▲												
		備考	さくらはうれしさのあまり赤面。												
		タイムオーバー													
		備考	結論が出ない大神。												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶いいっ!?そ、それは……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-05-02	▼ノーマルLIPS	きちんと説明をする。	▼												
		備考	大神の大きなお世話にさくらが怒る。												
		ほめる。	▲												
		備考	魅力的だよと言われ、照れるさくら。												
		言い訳をする。													
		備考	強引に言い切ることで、なんとかごまかせたけど												
		タイムオーバー	▼▼												
		備考	いやらしいことを考えてたんですねと怒られる。												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶ちょうどいい機会だし	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-05-03	▼セレクト	結婚観について聞いてみる。	▲▲												
		備考	結婚観を聞く												
		今はやめておく。													
		備考	結婚観を聞かない												

イベント06 売店

LIPS完全攻略! 発生時間 20:00-20:55

ここでは売店で働く椿から、花組のブロマイドを購入することができるぞ。ちなみに、5分のイベント終了時に椿から「新作ブロマイドが入った」と携帯キネマトロンに受信が入るが、その前に売店へ行ってもブロマイドは購入可能。その際、椿から携帯キネマトロンの受信はない。

残念ながら、ブロマイドを購入できるのは1枚だけなのだ。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶そうだな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-06-01	▼セレクト	ブロマイドを買う。													
		備考	ブロマイドを購入できる												
		椿と話をする。													
		備考	椿の結婚観を聞く												
		立ち去る。													
		備考	フリー移動に戻る												

イベント07 食堂

LIPS完全攻略! 発生時間 20:00-20:55

全時間帯で発生する、カンナと紅蘭のイベント。40分までに食堂へ行っていない場合に限り、この時間にロビーか隊長室前廊下を通ると、2人の強制イベントが発生。そのまま食堂イベントへつながる。紅蘭に無理やり納豆を勧めるカンナ、軍配は!?

関西人が納豆を食べることは許されへんのや!! と豪語する紅蘭。その迫力につい2人も納得する始末……。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶そ、そうだな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-07-01	▼ノーマルLIPS	好き嫌いはしかたないね。					▲	▼							
		備考	このあと、カンナの嫌いなものを聞く。												
		関西は関係ないんじゃないか?						▲							
		備考	紅蘭の強引な言い訳が始まる												
		ネバーギブアップだ、紅蘭!!					▲▲								
		備考	大神のシャレ? 「ネバーとネバネバ」で紅蘭大ウケ。												
		タイムオーバー					▼								
		備考	カンナに無理矢理納豆を食べさせられ、紅蘭が気絶。												

イベント08 事務局

LIPS完全攻略! 発生時間 20:00-20:55

かすみと由里の会話のなかで発生するセレクトで「ウワサ話を聞く。」を選ぶと、由里から帝劇に関する話を聞くことができる。計8種類あるウワサ話のなかには、誰をヒロインに選択したかによって、内容が若干変化するものもあるぞ。

せっかく立ち寄ったんだから、由里のウワサ話は全部チェックしよう。面白い話が聞けるかもしれないぞ。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶そうだな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-08-01	▼セレクト	2人と話をする。													
		備考	2人と結婚について話す。												
		ウワサ話を聞く。													
		備考	計8種類のウワサ話が聞ける。												
		立ち去る。													
		備考	フリー移動に戻る												

イベント09 支配人室

LIPS完全攻略! 発生時間 20:00-20:55

部屋に入るやいなや、ほろ酔い気分の米田が大神を迎え入れる。ここでは重要なイベントは発生せず、再び支配人室に向かうと米田が寝てしまって部屋の中に入れない。彼のイビキを部屋の外から聞けるだけだ。

大神に意味深なことを言う米田の本心はいつ聞ける?

2回目以降は酔いつぶれた米田のイビキを聞くハメに。

イベント10 中庭

LIPS完全攻略! 発生時間 20:00-20:55

夜もふけた中庭では、レニとアイリスが天体観測をしている。星座に詳しいレニの話を、大神はアイリスと一緒に聞くことにするが、そのとき夜空に1つ、流れ星が落ちた。流れ星が見えるあいだに願いごとを3回唱えると、願いが叶うというレニの言葉に、アイリスはもう一度、流れ星が現れることを望む。そして、その望みは叶えられ、大神はある願いを流れ星に託すことにした。

ここで発生するダブル-LIPSでは、計3回同じ選択肢を選ぶことが目的だ。制限時間が通常のLIPSより速く、選択肢の配列もランダムなので、的確に同じ願いごとだけ選んでいこう。

1回でも違った願いごと（選択肢）をしてしまうと失敗に。その際、信頼度変化はない。

成功するとレニ、アイリスのどちらかの信頼度が上昇する。2人の信頼度を上げるなら舞台の成功を願おう。

レニが去って、中庭に残ったのは大神とアイリスの2人。彼女と話をすることといえば!?

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶あ!流れ星だ!!	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-10-01	▼ダブルLIPS	世界が平和になりますように。								▲▲					
		備考	出現位置はランダム。3回連続で選んだ場合のみ信頼度上昇。												
		みんなが仲良くなりますように。				▲▲									
		備考	出現位置はランダム。3回連続で選んだ場合のみ信頼度上昇。												
		舞台が成功しますように。				▲				▲					
		備考	出現位置はランダム。3回連続で選んだ場合のみ信頼度上昇。												
		タイムオーバー													
		備考	1回でもタイムオーバーだと失敗												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶ちょうどいい機会だし	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-10-02	▼セレクト	結婚観について聞いてみる。				▲▲									
		備考	結婚観を聞く												
		今はやめておく。													
		備考	結婚観を聞かない												

イベント11 LIPS完全攻略！ 舞台

発生時間 20:00-20:55

40分のイベント終了後、マリアから携帯キネマトロンに「舞台まで応援頼む」とメッセージがあったあと、舞台のイベントキャッチが発生。これより前の時間帯に舞台へ行くとイベントキャッチはなくなるが、同じ内容のイベントが起こる。この場所ではアイリスと大神が舞台の稽古をするイベントがあり、4-11-02～4-11-04のLIPSをどのようにこなしたかで、マリアとアイリスの信頼度が変化。下の「CHECK POINT!!」ではそのレッスンで信頼度を上げるコツを紹介している。演者の気持ちになって、2人の信頼度を確実に上げよう。

舞台袖に移動した場合でも、舞台と同じイベントが発生するぞ。

寝る間も惜しんで稽古するアイリスを応援したいところだ。

キミは見たか!? アイリスとレッスン!!

計3種類の台詞を言うことで、マリアとアイリスの評価が上下するレッスンイベント。信頼度が変化するのはレッスン終了後となる。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶そうだな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-11-01	▼ノーマルLIPS	アイリス、もう寝ないと。			▲	▼									
		備考 ふてくされるアイリス。													
		マリア、俺からもお願いするよ。				▲									
		備考 マリアしぶしぶOKを出す													
		俺がけいこの相手をするよ。				▲▲									
		備考 大喜びで大神に稽古の相手をお願いするアイリス。													
		タイムオーバー				▼									
		備考 アイリスの味方じゃないの!?　と怒り出す。													

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶私……実は、お父さまに黙って	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-11-02	▼ノーマルLIPS	やっと会えたね……													
		備考 マリアの評価アップ													
		俺も会いたかったよ……													
		備考 アイリスの評価アップ													
		無断外出はよくないぞ！													
		備考 マリア、アイリスの評価ダウン													
		タイムオーバー													
		備考 マリア、アイリスの評価ダウン													

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶だから……誰にも	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-11-03	▼タイミングLIPS	ああ……わかったよ。													
		備考 マリアの評価アップ!!													
		この時をどれだけ待ったか。													
		備考 マリアの評価アップ!!													
		子どもはもう寝る時間だぞ！													
		備考 「無断外出はよくないぞ！」を選択した場合、2人の信頼度▼▼→レッスン終了													
		▼													
		ああ……もちろんだよ。													
		備考 アイリスの評価アップ!!													
		……この時をどれだけ待ったか。													
		備考 アイリスの評価アップ!!													
		……子どもはもう寝る時間だぞ！													
		備考 「無断外出はよくないぞ！」を選択した場合、2人の信頼度▼▼→レッスン終了													
		タイムオーバー													
		備考 マリア、アイリスの評価ダウン													

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶コゼット……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-11-04	▼タイミングLIPS	「愛しているよ」とささやく。													
		備考 マリアの評価アップ！													
		▼													
		「愛しているよ」とささやく。													
		備考 マリア、アイリスの評価アップ													
		黙って抱きしめる。													
		備考 アイリスの評価アップ！													
		タイムオーバー													
		備考 マリア、アイリスの評価ダウン													

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶ちょうどいい機会だし	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-11-05	▼セレクト	結婚観について聞いてみる。			▲▲										
		備考 結婚観を聞く													
		今はやめておく。													
		備考 結婚観を聞かない													

CHECK POINT!! レッスンイベントはココに注目

2人の信頼度をアップさせるうえで一番重要なのが、マリアとアイリスとでは演出の好みが異なる、という点。マリアは基本に忠実に沿った演技を評価し、対するアイリスはアドリブの入った演技を好むのだ。ただし、アドリブと言ってもあまりヒドイ台詞を選ぶと逆効果なので注意しよう。最終的に2人から4段階の評価が下される（右の台詞写真参考）。

最初の台詞。上はマリア、真ん中はアイリスに好印象。「無断外出～」はもってのほか。

次の台詞のポイントは、アイリスは「間」を好む点。時間をためてからの台詞が良い。

最後はアドリブのキモとなる部分。抱きしめるとアイリスの評価がかなりアップする。

イベント12 LIPS完全攻略！ 薔薇組の部屋

発生時間 20:00-20:55

どこから情報が伝わったかは不明だが、薔薇組は今回の舞台「あぁ、無情」で役者デビューを計画中。配役も決まっているので、もう遅いのでは、という大神の言い分も聞かずに3人が大神に迫ってきた！　なんとか部屋を飛び出して、エレベーターに駆け込む大神だったのだが……。

「美」を追求する薔薇組のメンバー。今度はそれを帝劇の舞台で披露することになる!?

エレベーターをこじ開けて大神を襲う3人。あとの事件は想像したくないっ!!

漢（オトコ）大神——最大のピンチ!!

イベント13 LIPS完全攻略! 音楽室

発生時間 20:00-20:25

今回の舞台で使う音楽を考えている、織姫とのあいだで発生するT-LIPSは、選択肢が変わると力強く発言する選択肢になる。気弱に答えると信頼度が下がるので、全身全霊を込めて織姫に舞台の音楽を任せよう。

舞台の音楽を誰よりも早く考えている織姫。役者としてだけではなく、音楽プロデューサーの才能もある。

自分で演奏する、と力説しても織姫は却下。さらに信頼度が下がるので、めったなことは言わないように。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶え……それは……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-13-01	▼タイミングLIPS	織姫くんに頼もうと思って……							▼						
		備考	とっさに言った感じを気取られて信頼度ダウン。												
		俺が演奏しようと思って……													
		備考	なにを言ってるですか? と織姫。												
		なんとかなると思って……							▼						
		備考	無責任なことを言うと、織姫に怒られてしまう。												
		▼													
		織姫くん、頼んだぞ!							▲▲						
		備考	大神の期待を感じて、織姫がよりやる気を見せる												
		俺が演奏するつもりだ!							▼▼						
		備考	もういいです、音楽監督は私がやります! と激怒。												
		きっとなんとかなる!													
		備考	無責任な返答も、強気で言えばなんとかなる!?												
		タイムオーバー													
		備考	ボーっとしていると、織姫に怒られてしまう。												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶ちょうどいい機会だし	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-13-02	▼セレクト	結婚観について聞いてみる。							▲▲						
		備考	結婚観を聞く												
		今はやめておく。													
		備考	結婚観を聞かない												

イベント14 LIPS完全攻略! 衣装部屋

発生時間 20:30-20:55

30分から時間終了までに発生するイベントキャッチ。さくらと織姫、すみれが「あぁ、無情」で使う衣装についてもめているところに出くわす。ここのLIPSで、すみれの言い分に同意する返答を選ぶと、彼女の信頼度が上昇。ただしほかの2人の信頼度がダウンする。誰の信頼度も下げたくないなら「たかが、衣装じゃないか……」を選んでおくように。すみれと織姫の信頼度が上昇するぞ。

すみれが着たい衣装は、本来さくらが着るべきもの。さくらもどうしようか困っている。

「地味な衣装も似合う」と言っても、すみれは断固、衣装を替える気はない。

この件は織姫が解決したようなものだ。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶そ、そうだな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-14-01	▼ノーマルLIPS	地味な衣装も似合うと思うよ。	▲	▼											
		備考	トップスタァなのだからそんなことは当然とすみれが怒る。												
		確かに派手なほうがいいな。	▼	▲▲					▼						
		備考	たかが衣装じゃないですかと織姫が怒る。												
		たかが、衣装じゃないか……		▲					▲						
		備考	2人とも納得の答え。												
		タイムオーバー													
		備考	場が一気に白ける。												

イベント15 LIPS完全攻略! 楽屋

発生時間 20:30-20:55

本来なら、このイベントは30分以降に発生するのだが、それより前に食堂でカンナと紅蘭のイベントキャッチを見ている場合、その直後から楽屋でのイベントが起こるようになる。楽屋で化粧品を使っていたカンナに対して、どのように返答するかによって信頼度が大きく変化するぞ。

30分以降に楽屋に来た場合と、食堂→楽屋でも内容は同じ。

カンナが化粧をするのは意外!?　でも舞台のことを考えれば……。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶カンナ……もしかして……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-15-01	▼ノーマルLIPS	ヘンなものでも食べたのかい?						▼							
		備考	カンナに呆れられる大神。												
		女性としてのたしなみかい?						▲							
		備考	頬を染めて照れるカンナ。												
		舞台の準備かい?						▲▲							
		備考	さすが隊長、とカンナからお誉めのお言葉												
		タイムオーバー													
		備考	ヘンなこと考えてないかとカンナに勘繰られる。												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶ちょうどいい機会だし	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-15-02	▼セレクト	結婚観について聞いてみる。						▲▲							
		備考	結婚観を聞く												
		今はやめておく。													
		備考	結婚観を聞かない												

イベント16 LIPS完全攻略! 作戦指令室

発生時間 20:30-20:55

イベント15と同じく、30分以降に起こるこのイベント発生時間を、任意に早めることが可能。その方法は、中庭で発生するレニとアイリスのイベントを30分前に見ておくこと。どうやらレニは列車暴走がただの事件でないことを、肌で感じ取っているようだ。ここは隊長らしい返答を。

レニ曰く、金粉に触れた途端、力が抜けるような感じがしたらしい。これが暴走の原因なのか。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶そうだな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-16-01	▼ノーマルLIPS	……今は待つしかない。								▲					
		備考	戦いでは、待つことも大事だ、とレニを諭す												
		加山に調査を頼もう。								▲					
		備考	この任務は加山が適任だ、とレニも賛成してくれる												
		こんな金粉があるんだけど……													
		備考	金粉に触るレニ。すると……。												
		タイムオーバー													
		備考	わからないことが多すぎるとレニ。												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶ちょうどいい機会だし	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
4-16-02	▼セレクト	結婚観について聞いてみる。								▲▲					
		備考	結婚観を聞く												
		今はやめておく。													
		備考	結婚観を聞かない												

CHECK POINT!! マップで各隊員の行き先を確認

「サクラ3」で初めて採用された「イベントキャッチ」は、特定のイベントに限り、付近を通過するとキャラクターがいることがわかるもの。今作ではそれ以外に各隊員がどの場所に向かうのかがマップ上で確認できる(信頼度変化なし)。今回のフリー移動では、カンナと紅蘭が食堂に、織姫が衣装部屋、さらにレニがエレベーター内に駆け込む姿が見られるぞ。

詳しい発生時間はP.59のチャート表を参考に。

イベント17 LIPS完全攻略! 格納庫 発生時間 20:30-20:55

30分以降、もしくは食堂でカンナと紅蘭のイベントを見たあとに発生。また、食堂イベントで紅蘭が納豆を食べて気絶（4-07-01のLIPSで時間切れになる）した場合は、格納庫に入った際の台詞が変化するぞ。巴里で使用した光武F２を研究材料にして、なにやら新たな発明を考案中の紅蘭。いつものように爆発しなければいいけど!?

納豆を食べて災難だった紅蘭。やはり関西人は納豆が苦手だったのか？

ここで発生するアナログLIPSは無関心を装うことで紅蘭の信頼度がアップ。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶そうだな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火	備考
4-17-01	▼アナログLIPS	最強					▲									あまりの大声に紅蘭ビックリ
		強														当たり障りのない返答がこれ？
		中														てきとうな答え、と紅蘭に判断される
		弱					▼									弱めの発言だと紅蘭に怒られてしまう。
		最弱					▲▲									紅蘭がすすんで話を始める
		時間切れ														大神が自分の考えを言う。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶ちょうどいい機会だし	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火	備考
4-17-02	▼セレクト	結婚観について聞いてみる。					▲▲									結婚観を聞く
		今はやめておく。														結婚観を聞かない

PM.21:00 フリー移動終了

サクラ大戦4 第一幕 SCENE5 見まわりを終えた大神を待つおなじみの親友

イベント01 LIPS完全攻略! 隊長室 発生時間 自動発生

１時間後、大神は自室へと移動する。この前にフリー移動中で各隊員から大事な話を聞いていない場合は、ここで聞くことができるが、その際信頼度は上昇しないので注意すること。部屋の中ではギターをかかえた加山が大神を待っているぞ。

加山も今回の列車暴走は、ただの事故ではないと考えている。金粉を渡して彼の今後の調査に期待しよう。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶（加山に聞いてみるか……）	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火	備考
5-01-01	▼ノーマルLIPS	結婚について聞いてみる。														加山の結婚観を聞ける。
		帝都の事故について聞いてみる。														事故の不可解さについて話しだす加山。
		どこから入ったか聞いてみる。														加山の神出鬼没な理由が明らかに!?
		タイムオーバー														ボーっとしている大神にバカみたいに見えるぞと加山。

イベント02 LIPS完全攻略! 事務局 発生時間 自動発生

次の舞台を開くため、制作費やブロマイドの発注などを計画している大神と三人娘一同。そのとき、事件発生を知らせるブザーが帝劇中に響き渡った。またもや蒸気機械が暴走したのだろうか？　大神は真相を知るべく、急いで作戦指令室へと向かった。

チケット発注２万枚を20万枚と間違える大神。本当に発注していたら、損害はかなり大きかったはずだ!?

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶モギリか……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火	備考
5-01-02	▼ノーマルLIPS	モギリは俺がする!!														結局、大神はモギリが一番お似合い？
		薔薇組にでも頼もうかな？														椿がひどく嫌がる。気持ちはわかるけど……
		支配人にお願いしようかな？														椿が米田を説得すれば大丈夫？
		タイムオーバー														3人娘が強引に、大神をモギリと決める

サクラ大戦4 第一幕 SCENE6 浅草「花やしき」に異常発生!! 動揺する紅蘭は——

イベント01 LIPS完全攻略! 作戦指令室 発生時間 自動発生

最初に紅蘭を大神のチームに加えるかのLIPSがあるが、実は戦闘参加隊員はさくらと織姫、レニ、アイリス、紅蘭で確定している。紅蘭の信頼度を上げるために、ここは彼女の思いを察した選択肢を選んだほうが○。

紅蘭が設計した花やしきの蒸気機械が暴走!! この事実に彼女は驚きを隠せない様子。

サクラファンにはおなじみ（？）の「花見の準備をせよ！」で、さくらの信頼度がアップするぞ。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶…………	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火	備考
6-01-01	▼ノーマルLIPS	紅蘭、俺と一緒に行こう					▲									大神の誘いに紅蘭も大喜び
		ダメだ、命令に従え。					▼									最終的には紅蘭も大神部隊に参加する
		タイムオーバー														紅蘭を連れていってくれるよう、お願いするさくら。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶よし……これで決まったな。	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火	備考
6-01-02	▼ノーマルLIPS	帝国華撃団、出撃せよ！	▲			▲	▲		▲	▲						今回戦闘に参加する、隊員の信頼度が上がるぞ
		紅蘭、しっかり頼むぞ。					▲									このとき、紅蘭はやる気まんまんだったが!?
		花見の準備をせよ！	▲													春の戦闘といえば花見。大神赴任直後からの伝統だ。
		タイムオーバー														場所を下忘れする大神。

第一幕 SCENE 7 初めての戦闘!花やしきの蒸気機械暴走を停止せよ!!

第一幕 花やしき攻防戦 (於:花やしき)

蒸気機械暴走の報せを受け、花やしきに到着した一行が見たものは、人を襲う謎の魔操機兵。まずはこれを全滅させなければ、花やしきの混乱を鎮めることはできない。

しかし、花やしきの奥に進むためには、強靱な防御壁を突破する必要がある。この戦闘を楽に突破するには、シリーズのファンにはおなじみ、アイリスの特殊能力が生きるのだ。

1機で突っ込むような無茶をしなければやられることはない簡単な戦闘。気楽にいこう。

観覧車のある方向に向かって全機進軍。最初の戦闘は単純なマップだ。

アイリスが防御壁を開放

この戦闘をスムーズに終わらせるために必要なのは、アイリスの空間転移能力。アイリスが防御壁を通過して内側にあるスイッチに触れれば、防御壁が開き、先に進めるようになる。壁の向こうにいる敵を貫通攻撃で倒して安全を確保するか、「かばう」でアイリスをかばいながらスイッチを押しに向かおう。

なおスイッチを押すと、アイリスの活躍をほめるLIPSが発生する。ここで彼女を子供扱いすると、隊員たち全員の信頼度が低下してしまうぞ。

空間転移できるアイリスが、防御壁の向こうのスイッチに触れると防御壁が開く。

このときのLIPSはタイムオーバーでも信頼度アップ。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶アイリス……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
7-01-01	▼ノーマルLIPS	頼りになる隊員になったね。				▲									
		備考	大神の誉め言葉に、アイリスが照れる												
		まだまだ子どもだね。	▼			▼	▼		▼	▼					
		備考	隊員から総スカンを食う大神。												
		タイムオーバー				▲									
		備考	アイリスの成長に、大神感無量。												

防御壁を壊した場合

防御壁を突破するもうひとつの方法が、防御壁を全員で攻撃しまくって破壊し、開いた穴から花やしきの奥に進むという方法だ。

この方法は防御壁が硬すぎて時間がかかるうえ、防御壁にトドメを刺すのが大神だと、紅蘭の信頼度が下がってしまう。すべてのイベントを見たい人だけにオススメの戦法だ。

大神が防御壁にトドメを刺すと、花やしき支部の設計をした紅蘭の信頼度が下がる。

CHECK POINT!! さまざまな条件で発生する戦闘中イベントに注目!

花やしき攻防戦には、普通に戦闘を進めていたのではなかなか見られないイベントが隠されている。その発生条件のひとつが「織姫が敵を6体撃破する」というものだ。また、このイベントは、隊員の誰かが撤退している状態で条件を満たすと、登場人物が帝劇三人娘に変化する。2回目以降のプレイでは、こちらのバージョンも見てみたい。もうひとつの見つけにくいイベント発生条件は、「レニの耐久力が50%以下の状態でレニのターンになる」というもの。こちらのイベントでは、信頼度変化のあるLIPSも登場するので、余裕があれば見ておきたい。

活躍したのは織姫なのに大神ばかりほめられる。信頼度変化はないが、織姫は不機嫌そう。

戦闘が6ターン目に差しかかるとBGM変更のLIPSが発生。楽な戦闘なので気楽に選ぼう。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶め、命令か……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
7-01-02	▼ノーマルLIPS	よし、攻撃だ!								▲					
		備考	アイリスのお説教。アイリスが撤退時には信頼度変化なし。												
		よし、回復するんだ。								▲					
		備考	どちらの選択肢を選んでもレニの信頼度はアップ。												
		タイムオーバー								▼					
		備考	大神、レニに呆れられてしまう。												

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶き、気分ですか!?	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
7-01-03	▼ノーマルLIPS	さわやか気分でいこう!													
		備考	BGM「それ行け、帝国華撃団!」												
		気を引きしめていこう!													
		備考	BGM「帝都動乱」												
		お笑いムードでいこう!													
		備考	BGM「お笑いのテーマ」												
		タイムオーバー													
		備考	変わらず「がんばれ、帝国華撃団」												

隊員同士が隣接すると起きる“隣接イベント”は全部見たか!?

“隣接イベント”とは?

戦闘に入る前に物語に関係する隊員同士が隣接すると発生するイベントが“隣接イベント”だ。久々の出動となるこの戦闘では6つの隣接イベントが発生する。

隣接のイベントは会話が起きる隊員の光武同士を隣接させた状態で「終了」を選ぶと発生する。それらの中には、隊員同士の隣接以外の条件が必要なものも!!

大神とさくらが隣接すると……

大神機とさくら機が並ぶと、さくらが「そろそろ巴里が恋しいのでは？」と答えにくい質問をしてくる。よほど巴里に思い入れのある人以外は信頼度を下げることはないだろう。

「キミがいるところなら」なんて選択肢があるのが大神らしい。「巴里が～」を選ぶ大神は、ある意味、硬派だ。

大神と織姫が隣接すると……

紅蘭が珍しく怒っていることについて、織姫と大神が会話する。なお、本作のシステムデータと「サクラ2」のクリアデータを合体させてあれば、織姫のセリフが追加される。

紅蘭にとって花やしきの機械は家族のような物だという大神。「2」のデータがなくても信頼度は上がる。

観覧車近くで大神とアイリスが隣接すると……

戦闘フィールドの最奥にある観覧車前で大神とアイリスが隣接すると発生する、見落としやすいLIPSイベント。観覧車に乗りたいと大神にせがむアイリスだが……。

戦闘中だからとなだめると機嫌を悪くしてしまうアイリス。まだまだ子供っぽさが残っているようだ……。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶巴里がなつかしいな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
7-01-04	▼ノーマルLIPS	巴里がなつかしいな……	▼												
		備考 巴里を懐かしむ大神。しかし、うっかり口を滑らせて……。													
		帝都のほうが落ち着くよ。	▲												
		備考 大神が巴里に戻りたいと思ってないか心配するさくら。													
		キミがいるところなら……	▲												
		備考 甘いセリフでさくらの好感度アップ。													
		タイムオーバー	▲												
		備考 黙して語らず……大神らしい答えで安心したとさくら。													

さくらと紅蘭が隣接すると……

花やしきの機械を暴走させられ、怒りに震える紅蘭を落ち着かせようと、さくらが話しかけるイベント。仲間の説得もあり、紅蘭は冷静さを取り戻しているようだ。

花やしきの機械を自分の子供のようにかわいがる紅蘭にとって、この戦闘は絶対に負けられない戦いなのだ。

アイリスと紅蘭が隣接すると……

紅蘭に対し、光武についてのレクチャーを求めるアイリス。紅蘭は笑って引き受けてくれるが、じつはコレ、怒りに燃える紅蘭の機嫌を直そうというアイリスの大作戦なのだ。

大好きな光武の話になると、目の輝きが違う紅蘭。このアイリスの作戦は大成功といったところだろうか。

アイリスとレニが隣接すると……

巴里から帰ってきてさらに成長した大神について、アイリスとレニが会話をする。このとき「サクラ3」のクリアデータを合体させていると、LIPSが発生して信頼度が変化する。

巴里から帰ってきた大神は、ジョークのレベルが上がってる!? レニの性格も、ゆとりが出てきたようだ……。

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶やれやれ……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
7-01-05	▼ノーマルLIPS	黒髪の貴公子とは、俺のことさ。				▲				▲					
		備考 レニがジョークのレベルも上がったと評価。													
		戦闘中のおしゃべりはダメだぞ！								▲					
		備考 まじめさもレベルアップしたと2人。													
		タイムオーバー													
		備考 なぜ大神が何も言わなかったのか、レニは理解したようだ。													

LIPS No.	LIPSの種類	出現セリフ ▶そ、そうだな……	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	エリカ	グリシーヌ	コクリコ	ロベリア	花火
7-01-06	▼ノーマルLIPS	よし、乗ろうか！				▲									
		備考 米田に雷を落される大神。													
		戦闘中だからダメだよ。				▼									
		備考 残念そうなアイリス。													
		オバケ屋敷がいいな。				▼									
		備考 どうやらアイリスは、オバケ屋敷が恐いようだ													
		タイムオーバー													
		備考 せんとう中にワガママいってごめんなさいとアイリス。													

第一幕（於・花やしき）魔操機兵シカミと黄金の蒸気

難なくすべての魔操機兵を倒すと、金色の蒸気による奇襲とともに現れる大型魔操機兵「シカミ」。この難敵を倒すには、「火」作戦による速攻が有効だ。ボスの周囲にいる蒸鬼は、貫通力のあるさくらとレニの必殺攻撃でシカミごと倒すようにして、全員で必殺攻撃攻勢を仕掛けよう。毎ターンかかさず「ため」をすれば、隊員の信頼度にもよるが、3～4ターンでシカミを倒せるはずだ。

通常攻撃

シカミの通常攻撃は、ねらった相手を中心とした円形の範囲攻撃。

必殺攻撃

「地神之怒」は、さくらの必殺攻撃に似た攻撃範囲と特殊効果を持つ。

「シカミ」とは、憤激の形相をした鬼を表す能面の名である。

花やしき・シカミ戦で発生する協力攻撃の全組み合わせはコレだ！

攻撃側	協力側	台詞
大神	さくら	さくらくん！/はいっ！
	アイリス	アイリス！/オッケ～イ！
	紅蘭	紅蘭！/いっくでー！
	織姫	織姫くん！/了解で～す！
	レニ	レニ！/了解……！
さくら	大神	大神さん！/よしっ！
	アイリス	アイリス！/出番だね！
	紅蘭	桜やっこどす～/紅やっこどす～
	織姫	織姫さん！/いくでーす。
	レニ	援護を！/了解……！

攻撃側	協力側	台詞
アイリス	大神	お兄ちゃん！/まかせろ！
	さくら	楽しいね！/あ、アイリス……？
	紅蘭	いったよ～！/かかったな！
	織姫	パ～ンチ！/キックで～す！
	レニ	一緒にね！/うん！
紅蘭	大神	大神はん！/おおっ！
	さくら	タイミング……/ばっちりね！
	アイリス	吼えろ！/がおぉぉ！
	織姫	リーチ！/一発で～す！
	レニ	今やっ！/了解……！

攻撃側	協力側	台詞
織姫	大神	中尉さ～ん！/よしっ！
	さくら	いっくでーす！/わかりました！
	アイリス	陽気に！/踊ろうよ！
	紅蘭	チャオ！/ニーハオ！
	レニ	レニ！/まかせて……
レニ	大神	隊長……/まかせろ！
	さくら	パターンB！/まかせて！
	アイリス	いくよ！/うん！
	紅蘭	パターンD！/わかったで！
	織姫	織姫……！/いきま～す！

ほかの隊員の攻撃範囲の中にいる敵を通常攻撃で攻撃すると、3段目を出したときに協力攻撃が発生することがある。その発生確率はランダムだが、行動力を3しか使わずに5段攻撃並みの威力が期待できるお得さだ。前作までは話数ごとに協力攻撃が出やすい組み合わせがあったが、今回は——!?

出るとうれしい協力攻撃。上のボイスを全部聞いたらかなりの強者だ。

CHECK POINT!! 必殺攻撃を食らったら回復

シカミの必殺攻撃には、食らった隊員の行動値を減らす特殊効果がある。この効果は「回復」を使うことで解消できるが、じつはアイリスの必殺攻撃でも解消できる。これを覚えておけば、シカミ戦は楽勝だ。

シカミは1ターン目にかならず必殺技を使ってくる。

でもアイリスがいれば大丈夫。ほかの隊員は攻撃に専念だ。

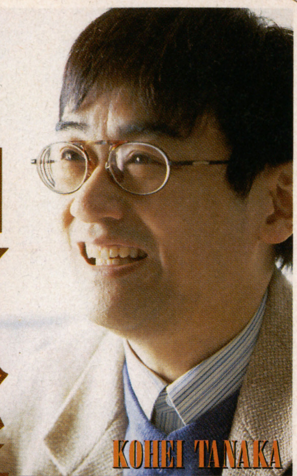
第二幕からの完全攻略は次号の特集で解明！

見事、シカミを倒した帝国華撃団の前に現れる新たな敵の正体とは——!? もうクリアしてしまった、なんて人はセカンドプレイを完璧にする特集に次号も期待せよ!!

田中公平が語る「サクラ4」の楽曲の聴きどころ

広井氏との「演劇と歌とゲームをミックスさせたものを作りたいね」という雑談から始まった「サクラ」。以来ずっと一人で全曲の作曲を行ってきた田中氏。「4」の曲にどんな想いが込められているのか？

「サクラ大戦4」作曲・音楽監督
田中公平



作曲家として20数年間、なんと5800曲以上を手掛けたのも驚くべき数字だが、そのうち「サクラ」の曲は、歌曲約140、BGM500～600曲と一割以上を占めているという。

── 今回は「3」がちょうど1年前に発売になり、すぐ「4」の話が出て、しかも発売も1年後と急なことでしたが？

田中■やっぱりキャパを超えていると思いましたね。(「4」は)BGMを全部新曲にしようとも考えてたんですが、さすがにそれは(時間的に)できなくて。その代わりオープニングとエンディングのほうに全力投球しました。この2曲は凝りに凝っているので、私としてはかなり自信がありますよ。

── エンディングにはちょっと意表を突かれた感じでした。

田中■今回、これまで「サクラ」を楽しんでくれた方が多いでしょうから、普通の歌じゃない、ちょっと変わった作りにして……きっと思い入れが強い人ほど、グッとくるんじゃないかと思いますよ。(曲を)思いついたときは、やった！ と思ったけど、みんなの見せ場を14人分きちんと作んなきゃいけなくて、(曲を)書いてみると大変でしたね(笑)。収録も今までで一番時間がかかりました。

── オープニングを大神でやろうというのも、最初から決まっていた？

田中■それもどうしようという話になったときに、広井さんと二人の中で陶山君でいこうって話になったんですよ。彼も歌がうまくなってきましたからね(笑)。キーも彼に合わせたものにしましたし、彼自身、どこに行くにも曲を録音したテープを聴いて自己レッスンしていましたから、収録も非常にうまくいきましたよ。彼としてもこれだけみんなで盛り上げてきて、最後に自分が唄うとなると、それを壊しちゃいけないという思いがあったんじゃないでしょうか。

── 7年間ずっと「サクラ」とすごしてきましたが、今のお気持ちは？

田中■終わりというのはいつかくるものですが、ドリームキャストがなくなってしまってなかったら、ちょっと違った形の終わり方になったんでしょうね。広井さんが立派なのは、この状況で「4」をPS2でいこう、とはしなかったところですね。商売としては甘いかもしれませんが、みんなでドリームキャストを盛り上げてきたという思いを断ち切ってすぐにいくのもどうかとね。そのへんが非常にナイーブで私は好きですけどね。

── 先生にとって「4」はどんな存在になっていますか？

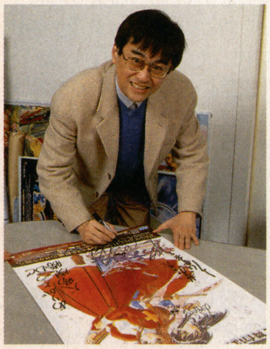
田中■この作品のおかげで、古き良き時代からのものと、自分の好きなクラシックなものが融合した、自分特有の世界が作れたと思っていますから、感謝こそすれ、ほかはなにもないですね。一生あれば、それはそれでいいなとは思いますが……つらいだろうけど。シリーズとして続いたこと自体すごいですが、次もあるとなると期待される反面、要求も高くてプレッシャーも大きかった。一度区切りをつけていただくのは、作家としてもう一度考える機会ができていいな、とは思っています。もちろん、寂しいは寂しいですけどね。

── 今後の展開ですが？

田中■ゲームのほうは、正式にはまだなにも決まってはいないんですよ。スーパー歌謡ショウについては近日打ち合わせをする予定です。

── 最後にメッセージとして、「4」はどのへんを味わってほしいですか？

田中■自分の好みが出る作品ですから、とことんマニアックに楽しんでいただければ。入り込めば入り込むほどに深く、グッとくるところがいっぱい作ってありますから。そして、最後の最後でまたダメ押しが待ってるので……そうですね、エンディングはぜひ一人で、誰にもじゃまされないところで、家族も寝静まったあとで見ていただきたいですね(笑)。


サインと同時に書き添えた言葉「ひたむきに生きて」。座右の銘とも思えるが、それともそういう気持ちでいてほしいというメッセージかも？

全曲集はまさにファン必携!!

下で紹介している全曲集に収められている楽曲は全部で17曲(ボーナストラック含む)。オープニングテーマでもある『檄！帝～最終章(フィナーレ)～』は、フルバージョンはもちろん、なんと、曲の出だしが帝都バージョン、巴里バージョンになったものまで収録されているのだ。帝都のファンも、巴里のファンも、みんな大満足のこの1枚。いつでもどこでも、このCDを持ち歩いて、キミの心に“サクラ”を咲かせることができるぞ。

『檄！帝～最終章(フィナーレ)～』にはCDで聴いて初めてわかる、ある仕掛けが!?

CHECK POINT 1

「4」ではすべてを新曲にできなかった代わりにオープニングとエンディングは「凝りに凝った」という。なかでも「オープニングは、CDで聴くとドンデン返しがあるんです」と微笑む氏。じつは1番が「ゲキテイ」で2番が「御旗のもとに」、3番で「ゲキテイ」に戻ってサビを全員で唄ってシメ、全曲がつながるというのだ。「『御旗』を書くとき何かあるかもと思い、『ゲキテイ』とキーを同じに、また初めと終わりのファンファーレも同じようにしていた」というねらいが今回見事結実。「作家が一人でやってるとこういういいことがある、あとあとどうなるかを想定しながらね」と語る氏の成果をぜひCDで聴いてみよう。

サクラ大戦4～恋せよ乙女～全曲集『檄！帝～最終章(フィナーレ)～』●作詞：広井王子、作曲：田中公平●発売元：エイベックス●販売元：エイベックス・ディストリビューション●4月10日発売予定●3,150円(税込み)●AVCA-14328●初回封入特典：オリジナルジャケットステッカー

帝都と巴里が1つになった豪華アルバム。練習に練習を重ねたという陶山氏の唄声もじっくりと聴いてみよう。

思い出深いのは、やはり最初に収録した曲『檄！帝国華撃団』そして『花咲く乙女』

CHECK POINT 2

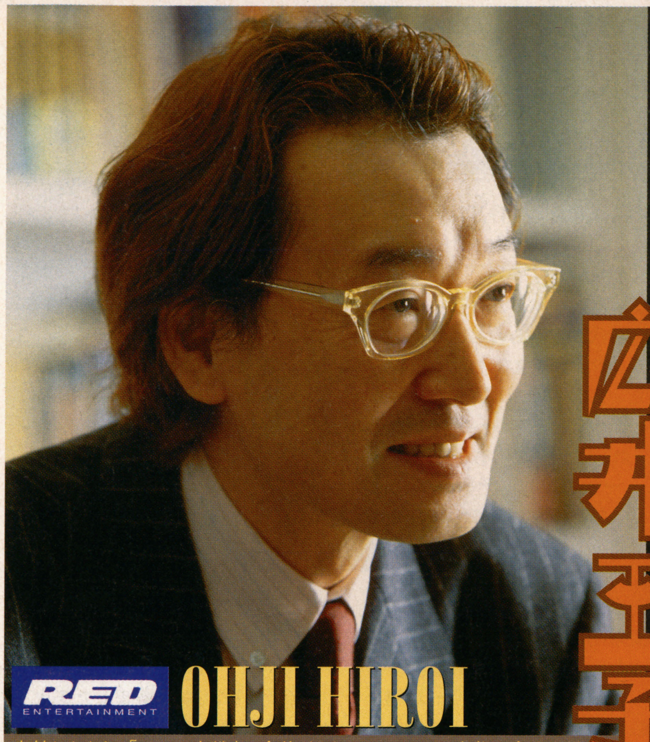
「自分の作品は全部子供のようなので優劣はつけがたいんですよ」と前置きしつつも「一番最初を昨日のように思うよね」と語り出した氏。そこで挙げられた曲は「檄！帝国華撃団」と「花咲く乙女」。「『花咲く乙女』を一声聴いて“これは成功するんじゃないか”と思って。そして『檄帝』を収録したとき、その思いが確信になったんですね。音楽だけで売れる、と思ったくらい(笑)」。『歌謡ショウ』でも人気が高く、「サクラ」の原点とも言える2曲だけに、「あの2曲がすべての方向性を決めた」とすら思ったという。ただ「4」でひと区切りを加えた今、次作から「檄帝」が唄われる可能性は低いようで、「そのへんは寂しいよね」と氏も語る。

『歌謡ショウ』では振り付けまでも覚え、観客とキャストが一体となって唄い、踊った「檄帝」。

サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～ 完成&発売記念インタビュー

「1つの終わり

ついに1つの完結を迎える「サクラ大戦」
王子氏の中では、どのような答えがある



(株)レッド・エンタテインメント会長
「サクラ大戦4」総合プロデューサー

広井王子

OHJI HIROI

完結したあと、「サクラ大戦」は今後どうなるのか？　40歳代の自分を輝かせてくれたと語る「サクラ」への思いと、㊙エピソードの数々をファンのみんなに向けて語ってくれたぞ。今後の展開も含め、注目の発言が続々！

――まずは公約どおり、見事1年という短期間で「4」は完成をしましたが、今の心境はいかがですか？

広井■いつもは、こんなふうには絶対いきませんから(笑)。今回だけのスペシャルで乗り切りましたからね。今回は本当にオーバーワークスのスタッフに感謝しています。よくこれを1年でやりきったな、と。決して簡単な話ではなかったし、僕も最初の段階で、無理難題をずいぶんと言いましたからね。いろんな意味で本当に感謝していますよ。

――できあがった「4」をご覧になって、広井さん自身いかがですか？

広井■はじめの頃に言ったことを、本当にどこも削ってないですから。正直な話、ある程度はギブアップするだろうな……と思っていたんです、実は。戦闘シーンは(進化した)「3」のシステムのままでやりたい、銀座の街で戦いたい――なんて話は、たぶん再現できない部分があるだろうな、と感じていたんです。だけど、そこはオーバーワークス大場さんの手腕ですね。見事なまでの作業の振り分けと実作業。時間的なことを考えると、本当に頭が下がります。すごく感謝してます。

――今回は、本当に物語に決着が付いてますが、もうクリアしたプレイヤーの中には、ある種の寂しさや喪失感を感じている人もいるかと思いますが……？

広井■「4」の内容に関しては、もう最初の合宿の時に、どんな決着を付けるかというのを話し合いました。もしも、寂しさや喪失感を感じている方がいるとしたら、それは僕らがドリームキャストが終わるんだ――というときに感じた喪失感と同じようなものだと思います。僕らがサターンとドリームキャストという1つの時代を生きたこと。そしてそれが終わってしまう――という喪失感みたいなものは、スタッフの中にもたくさんありました。それを今回の作品(「4」)に込めた……という部分も正直あります。だけど、やっぱりドリームキャストが終わるというところへ、あえてもう一度だけ新作を作ろうという気持ちも強かったんですね。そこには葛藤もありましたし、難しい問題もたくさんありました。でも、今まで「サクラ」を応援してきてくださったお客様に対して、僕らが全力を尽くしたものをお見せしたかったし、「これがドリームキャスト最後の作品です」というケジメみたいなものをつけたいというのもありましたから。そこにお客様がいなかったら、こういう作品は生まれなかったでしょうし、逆に1つのケジメをつけることができたというのも本当にうれしかったですね。

――「4」は話の展開、設定、そして「あぁ無情」を劇中劇に採用していることなどが、物語のクライマックスとして非常にうまくマッチしているなと感心させられましたが、そのへんの苦労はありましたか？

広井■やっぱり7年間も同じスタッフでやってきましたから、「2」の時も「3」の時もそうでしたけど、スタッフが寄れば、雑談のようにいろんなネタを話しているんですよ。で、今回も「あのときに話をしていたモノを使おう」とか、「たぶんこうなるんだよね」――というのは、大筋でほとんどスタッフと同じ意見でしたから。巴里からまた花組が大神を追いかけてやってくる……というのは、(森鴎外の)「舞姫」と同じ(笑)。それはやってみたかったし、あの話は悲劇で終わるけれど、「サクラ」の世界ではそうじゃないんじゃないか。ある意味ファンの方々も納得するようなところに持ち込もうとしたんです。あと、「あぁ無情」を引き合いに出したのは、あの時代というのは、巴里の都市改造をやっている時期だったんですね。その中に、親子の愛のテーマもあり、しかも血がつながっていない者が親子になるんですよ。「都市論」「(仲間との)絆」など、いろんな意味で、「サクラ」のテーマにピッタリだと思ったんです。ただ、「サクラ」は文学的なことをやるつもりはあまりなくて、やっぱりハチャメチャな部分もあってこそ「サクラ」だと思うんです(笑)。派手でばかばかしい部分というかね。だから、巴里花組が派手にやってくるわけです。

――巴里花組というと、一通りプレイ

サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～

すみれの引退後、帝都・巴里花組が集結する！

今後の展開SCOOP！

「『3』から『4』までのエピソードについては、2月から毎月、ドラマCDが発売になってますが、5月22日にはすみれさんの引退についてのエピソードが描かれるドラマCDが発売されます(Vol.4『すみれラプソディ～神崎すみれ引退公演～』)」と広井氏。「このシリーズはサイドストーリー的な補完ができるはずですが、特にこれは泣けますよ。収録現場も大泣きでしたから。内容的にも、とてもいい仕上がりだと思います。あと、3月30日(土)、31日(日)の『GameJam2』では「サクラ大戦トークショウ」も予定されています(2日間とも、最後に開催するステージイベント「Glory to Dreamcast」(30日は17:15～18:30、31日は16:30～18:00)にて開催)。「帝都と巴里の声優がこれだけ集まっていただけるのはめったにないので、ファンのみなさん、ぜひお楽しみに」と広井氏。注目だ！

【注意】※本トークショウのステージ前の席については整理券が必要になります。30日、31日それぞれ、開場時より整理券を配布し、なくなりしだい終了致しますのでご了承ください。

『GameJam2』に2つの花組集結！

1年前の『GameJam』でも「サクラ声優トークショウ」は超盛況！　見られた人はラッキー？

【「サクラ大戦トークショウ」出演者スケジュール】

3月30日(土曜日)：17:15～18:30
横山智佐さん、高乃麗さん、西原久美子さん、渕崎ゆり子さん、田中真弓さん、伊倉一恵さん、島津冴子さん、小桜エツ子さん、鷹森淑乃さん

3月31日(日曜日)：16:30～18:00
横山智佐さん、高乃麗さん、西原久美子さん、渕崎ゆり子さん、田中真弓さん、伊倉一恵さん、日高のり子さん、島津冴子さん、小桜エツ子さん、鷹森淑乃さん

ドラマCDも続々！

2月から毎月1枚のペースで帝都と巴里の両方が交互にリリースされてきている「ドラマCD」シリーズ。5月22日に発売される「すみれラプソディ」はVol.4にあたる。Vol.2「怪人ねずみ男爵」も好評発売中だ。

は、新たなる始まりでもあるんです」——

シリーズ。もうすでにクリアしたという人も多いはず。クリアして感じる部分、疑問、そしてこれからの展開——そのイメージは、広井のだろう？　7年間続いた「サクラ大戦」シリーズを振り返りながら、今後の展開を広井氏が大いに語る！

今こそ語る「サクラ4」に込めたもの、そして次の「サクラ」の姿とは？

意外な声の役をしている広井王子氏？

ここに注目！

エンディングクレジットまで見た人は、実はある意外な人物の声を広井王子が演じているのに気がついたはず。「あれはねぇ、大変でしたよ（苦笑）。台本で言うと、ほんのペラ何枚しかなかったんですけど、普通の声優さんなら、30分程度で終わるはずなのに、何度もダメ出しをもらって（笑）。もう収録には4～5時間もかかりましたよ」と、初めて明かされるエピソードも。迫力のあるセリフは、まさしく収録時の執念混じりでできた賜物とも？

「1時間の予定が何倍もかかってヘトヘトでしたよ（広井）」とも。熱演に注目！

するとわかりますが、1回のプレイでは活躍できないキャラも出てきますよね。それはもったいないというか（笑）、全体の中での巴里花組の活躍が少ないようにも感じましたが、そのへんはいかがです？

広井■あくまでも、（巴里花組は）助太刀ですから。基本的には今回は「帝都」で起こっている事件ですから、本来ならば帝都花組が全部決着を付けなければいけないところだったんですが、緊急事態として巴里花組が「助太刀に入る！」という形ですからね。「助太刀いらん！」という人は、そういうプレイもできますし、「ここは助太刀お願い申す」という人は、彼女たちの力を借りることもできるわけです（笑）。そのへんはプレイヤーのみなさんにお任せするということで考えています。

——なるほど（笑）。まさに活劇調ですね。とはいえ、今回は話が完結するということで、花組の役者さんたちも複雑なものがあったのでは？ と思いますが、みなさんの様子や反応はいかがでしたか？

広井■今回は、みなさんセリフ台本が分厚かったですから。お一人あたり、7～8時間は録っていかれたんですね。アフレコが終わって、だいたい夜の8時から10時くらいで、みなさんお帰りになるんですけど、喪失感……とまでは言わないまでも、かなりみなさん無言でお帰りになってましたね。非常に複雑な思いでお帰りになったんだと思いますよ。ただ、1つの「完結」は、確実に「新たなる始まり」でもあるんですね。それだけはみなさんにお約束できますし、スタッフ全員で「ドリームキャストで（1つの話を）終わらせる話」が出た段階で、「じゃあ次はどう始めるんだ」という話も、同時に進めてました。同じ形でダラダラと続けるんじゃなくて、一度ドリームキャストでキチンとある程度の決着を付けたうえで、さあ次を始めよう、と。そういうふうには思ってます。

——早いもので「サクラ大戦」も、もう7年になりますが、振り返っていかがです？

広井■「サクラ大戦」という作品に出会えたことを非常に感謝しています。

僕自身、40代に「サクラ」を手掛けてきたわけですが、僕の40代がとても輝いたというか、改めてたくさんのことを勉強させてもらいましたね。「モノづくりというものは、お客様がいて、そこに向かってモノを作っていくんだ」ということは、歌謡ショウをやって改めて感じた部分でもありましたし。「サクラ」があったから、自分自身のモノづくりに対する傲慢さや、独りよがりな部分、そういうものすべてを反省することができました。「サクラ」に出会わなければ、日本や世界の近代史を江戸時代あたりまでさかのぼって、地道につなげていくという作業もしなかったでしょうし（笑）。本当に「サクラ」に出会えて良かったと思います。

——さて「次」の話も気になりますが、現状でお話しいただける部分はありますか？

広井■いや、PS2でやりますよ。もう発表してあることは間違いなくやります。これに関しては、すでに年末に1回会議をやっていまして、スタッフの中では（どういうことをやるかは）ほぼ見えてきています。アニメとCGとの融合も、自分のイメージの中ではさらに多彩に動かすことができると思っているんですね。そんなことが「次」での実験にもなるのかな、と。CGの表現方法も、少しずつ進化してきてますから、（PS2は）ある種レンダリングには非常に向いているマシンだと思いますので、僕らが次に実験しようとしていることは、試す価値はあると思うんですよ。次のPS2での展開は、本当に新たなる立ち上げだと思ってください。新しいお客様にも向けたお披露目を近いうちにすると思います。ぜひご期待ください。

——では、最後に一言。サクラファンのみなさんにメッセージをいただけますか？

広井■本当にどうも……みなさんが支えてくれたから、「サクラ」は大きくなれましたし、ここまで続けてこれたんだと思います。それは心より感謝しています。ただ、あくまでも「4」はドリームキャストでのフィナーレということで作りました。僕たちは、ここからまた新たなる「サクラ伝説」を作っていきたいと思っていますし、今改めて、また勉強をし直して、今後の「サクラ」を考えているところです。どうぞこの先もご期待ください。

プレゼント用の等身大POPとポスターに広井さんが書いてくれた言葉は「夢とともに」——。今後も「サクラ大戦」はファンのみんなに夢を与え続けるはずだ。

歌謡ショウとそのメンバーは今後どうなる？

今後の展開SCOOP！

夏のスーパー歌謡ショウの開催は、発表だけはされているのだが、今回「4」で話が完結している帝都花組の面々は今後歌謡ショウではどう展開していくのだろう？　それに関しては「喪失感は、花組にもあるはずです。すみれさんがもういないという事実……それを彼女たちがどう受け止めるか？ がテーマです。実際にお正月の新春歌謡ショウが終わってからも、帝都花組のメンバーは何日も飲み会を繰り返していましたからね（笑）。夏のスーパー歌謡ショウの話もそんなすみれがいない花組を描こうと思っています。題材ももう決まっています。8人いない『○○○』。これは現実と絡めて見せていこうと思ってます」と広井氏。近日その詳細の発表もありそう？　こちらも注目だ！

すみれがいない中で帝都花組のメンバーはどう行動するのか？　夏のスーパー歌謡ショウは、現実と連動した部分が見どころとなりそうだ。

早くも開始！ドリマガ特別企画

帝都花組リレーインタビュー

さよなら私の「サクラ大戦」── サクラ大戦4 Sakura Wars ～恋せよ乙女～ をもう一度

「結婚観というのは、こんな家に住んで、犬を飼って、子供は何人で……というようなことでしょうか……。私は、結婚願望はまったくないんですよ」と意外な発言も横山さんの口から。さくらへの想いが今、語られる！

帝都花組声優陣が語る㊙エピソード

各キャラと7年間を振り返る特別インタビュー

第1回 真宮寺さくらと横山智佐 その心境に迫る！

CHISA YOKOYAMA as SAKURA SHINGUJI

実に7年間という長い付き合いを続けている帝撃のメンバー。花組との出会い、成長、そして別れ……。この7年間、ゲームから舞台へと飛び出し、さまざまな活動を展開して、多くのファンと深い絆を築き上げてきた彼女たち。果たして帝都花組のメンバーは、今回のドリームキャスト版の結末をどう感じているのだろうか？　第1回目は真宮寺さくら役の横山智佐さんがその心情を語る。必見だ。

知らされていなかった完結 ── そして

──いよいよ「4」が発売になりましたが、まずは今の心境はいかがですか？

横山■そうですね。まずは「サクラ」ファンのみなさんのプレイした感想が楽しみでもあり、怖くもある……というか。今は少し複雑な感じはありますね。

──今回の「4」は開発も1年という短期間でしたが、各キャラのしゃべるセリフがものすごく多くて驚きました。収録はいつ頃どんな感じで行われたのですか？

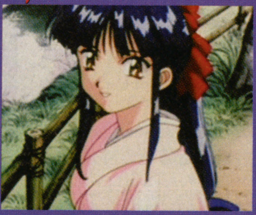
横山■収録は夏の歌謡ショウのあとでした。約6時間の収録は、短い休憩をとりつつ、でもほとんどしゃべりっぱなしで録り終えました。プレイしてくださる方は、セリフが多いぶん、たまに音声がなくなると、さびしく思われるかもしれませんね。私はさくらのセリフだけは、自分で声を当てて、フルボイスで楽しめるので、ちょっぴりおトクです。ただ、以前(「1」とか「2」)は、1日では録らずに、3時間ずつ3～4日間に分けて収録していましたので、今回は集中力と“のど力”の勝

横山智佐さんが振り返る「サクラ大戦」の7年間

横山智佐事務所バンビーナ所属。東京都出身。1969年12月20日生まれ(射手座)。B型。7年前、普通の仕事と同じように「○月○日に『サクラ大戦』というゲームのお仕事があって、まずは歌の収録があります」と所属事務所に連絡が入ったのが「サクラ大戦」との出会いだったと語る横山さん。

「広井さんは舞台化も考えていたので、キャスト探しにあたっては、舞台をやっていた人、やったことのある人を中心に探していたそうです。私は舞台経験はほとんどなかったのですが、当時やっていた『鬼神童子ZENKI』というアニメのキャラ(役小明)が呪文を唱えたり、敵を倒すのに叫んだりするのが、とても“さくら”に合っているということで選んでいただいたらしいんです。ところがその後、声の収録をしてから1年経ってもいっこうにゲームが発売されず、(カンナ役の)田中真弓さんは『きっとお蔵入りしたんだよ』なんて言ってたんですよ」なんてエピソードも。そこから「サクラ大戦」の歴史は今に続くヒット作に！

サクラ大戦 とにかく無我夢中だった「1」



「藤島康介さんの描く可愛らしいキャラに自分の声が合うか心配だった」と夢中で演じたという「1」。

サクラ大戦2 「2」でより充実した内容に！

「1の時に良かったところと反省点をそれぞれふまえて作品にした」という「2」。「充実感もあった」。

今だから明かす帝都花組メンバーの秘密

本当にかけがえのない時間と仲間と思い出と——それらを私にくれたのが「サクラ大戦」でした

負でした。

——今回「4」では話が一区切りする——という部分は、横山さんはどのように受け止められましたか？

横山■台本を読んだときには驚きました。まず台本をいただいて、「うわぁ、ずっしり重いな。今回もたくさんあるな」と思いまして。ウキウキ、ワクワク、どんな内容なんだろう……と読み進めるうちに、だんだんと何か目の前が暗くなるようなね。「サクラ大戦」って、ずうっともう7年もの付き合いで、当たり前のように私の生活のリズムの中に組み込まれていましたから、「あぁ、これで終わりなんだ」と思って。何かこう、取り返しの付かない失敗をしてしまったときのような……、大切な友達がいなくなっちゃうような……。こんなことなら、もっとおしゃべりしておけば良かった……。もっと深く付き合っておけば良かった、と思うようなね、何かそんな気持ちになりました。大神さんとのラストシーン（を見て）も、まだまだずっといつまでも、みんなで今までと同じように仲良くいようよ〜、いつまでも、つかず離れず、みんなでヤキモチ妬きながら、ずっと、ずうっとこのままでいたいよ〜、という気持ちでした。

——それは、今「4」をプレイし終えた多くの「サクラ」ファンの方々も、同じような心境だと思いますよ。

横山■「1」の時ですけれど、楽しくゲームを進めていて、ついに最終話になって。エンディングも見たいんだけど、それをプレイしてしまったら、もう「サクラ大戦」のキャラクターたちに会えないと思って、しばらく最後をやらずに取っておいた……というファンの方もいらっしゃったんですって。なんてことを聞いたことがありましたけど、そんなふうに「サクラ」を猛烈に愛してくださっている方々には、もしかしたら今回の「4」は、そのとき以上につらいかもしれませんね。でも、全体を通して「4」は、とてもよくできていると思います。シナリオも、ここまで広がった「サクラワールド」をよくぞ上手にまとめて、フィナーレに持ち込んでくれたと感激しています。「3」の映像クオリティで「4」を、帝都を作ってくださったことも、感謝しています。こうなったら、「サクラやめないで」の署名運動でもしますかっ。

——ところで、今回はすみれさん（富沢美智恵さん）の引退もリアルタイムで重なっていましたが、そのへんは（花組の）みなさんも含め、いかがでしたか？　やはり淋しさでいっぱいという感じですか。

横山■まだ実感はそんなにないんですよ。私たちは、富沢美智恵さんには仕事でもプライベートでもお会いする機会がありますから。もちろん、（引退記念公演となった）新春歌謡ショウのときは、本当に淋しくて悲しかったですけれど、また、夏のスーパー歌謡ショウの顔合わせの時には、来ていただけるんじゃないかな？とも思うんです。そんな気がするというか。でも、すみれさんのいない今度の夏のスーパー歌謡ショウを迎えたときに、歌も踊りも立ち回りも、どれも素晴らしかったすみれさんがいなくなって「急にレベルが落ちたね……」なんて、言われないように、しっかりつとめたいと思っています。

——さて、長いようで短かった「4」までの道のり……。今、この7年間の「サクラ大戦」のできごとを振り返ってみて、横山さん何を感じますか？

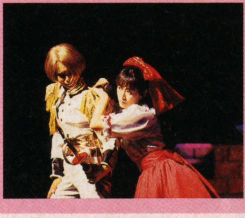
横山■もう本当にかけがえのない時間と、仲間と、思い出と——たくさんの大切なものをくれたのが「サクラ大戦」でしたね。今まで自分が避けてきた、苦手だった部分に正面から向き合わされた作品が「サクラ」でした。「サクラ」に出会わなければ、私は一生自分の不得意なことを舞台ですることはなかったでしょうし、苦手意識を克服させていってくれたのも「サクラ大戦」でした。最近は三味線も習い始めたんですけど、たぶん「サクラ」に出会わなければ、ジャズダンスも和太鼓もタップダンスも日本舞踊も……何にも挑戦していなかったと思います。私を変えてくれた、私の世界を広げてくれた「サクラ」に感謝していますし、恩返ししなければと思っています。今回の「4」では100曲を超える「サクラ」の曲で、初めて花組みんなでアカペラに挑戦したんですよ。そのエンディングテーマも思い出深い曲です。ぜひ何度も何度も遊び尽くしてほしいですね。

「カメさん歩きですけど、たくさんのスタッフの深い愛情とファンの方々の想いが積み重なって、今の『サクラ』を作り上げたんだと思います」と横山さん。ファンやスタッフとの間にできた絆はとても深い。

歌謡ショウという思い出

「最初は、思わぬヒットをしたお礼に、ファンの方々へ感謝のイベントをやるんだ——と思っていたんです。でも、広井さんの頭の中には、本当は今の歌謡ショウのようなレビューあり、人情話あり、劇中劇ありの高い理想があったんですね。1回目の歌謡ショウの『愛ゆえに』を今見ると、つたない部分もありますが、マイクを木の裏やカゴの中に隠したり工夫したのがなんだか懐かしいですね（笑）」

記念すべき1回目の歌謡ショウ。この頃は稽古も1週間程度のもので、ファン感謝祭的なものだった。



1回目は歌うときだけマイクを手にする形式だったので置き場も各場面で工夫が。

翌年の歌謡ショウ「つばさ」ではダンサーも一気に増え、内容も超豪華に。稽古も1カ月近くやる本格的なものに。

帝都花組メンバーから特別プレゼント！

「真宮寺さくらという存在は、私にとっての目標です」と語る横山さん。「みなさんのイメージする帝国歌劇団の真宮寺さくら像というのがありますから。そんなさくらのように立ち回りたい、さくらのように踊りたい、さくらのように歌いたいというのが永遠の目標ですね」とも。今回「4」で区切りが付くとはいえ、まだまだ続く「サクラワールド」。そんな関係者全員からの想いとサインを書き入れたプレゼントを用意。左のページの応募券を付けて下記まで送ってね！

「不思議な一体感がある」と語る「サクラ大戦」。横山さんからも直筆のサインをもらったぞ。

1名様限定　「サクラ大戦4」スタッフ寄せ書きサイン入り！等身大POP&ポスター

等身大POPとポスターは全員のサインが集まりしだい各1名様にプレゼント。2つとないレアモノだ！

No.1

No.2

▼横山智佐さんサイン入り短冊型キャラクターポスター

No.3

No.4

計3名様（うち1名様はセットで）

各キャラの短冊型ポスターもサイン入り。競争率は激高だけど、全キャラセットで欲しい人は「No.4」と希望番号を書いて送ってね。

あて先はこちら！　〒107-0052　東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング㈱　『ドリマガ』編集部
「サクラ大戦4」リレー企画 プレゼント（①さくら）係

嫉妬の炎を燃やした（?）「3」

「うらやましいという気持ちとともに嫉妬の炎を燃やしてました」という「3」。そして「4」へ。

そして サクラ大戦4 へ

「たぶん『4』は一番思い出深い作品になるんじゃないかな、と思います。さびしい気持ちとプロの切なさを感じましたね」と横山さん。

次号は神崎すみれ（富沢美智恵さん）が登場！——引退のエピソードに迫るぞ！

アドリア海の孤島

ELYSION エリュシオン ～永遠のサンクチュアリ～

物語の鍵を握る少女 ロッティー（シャルロッテ・ミュラー）

人なつっこく明るい性格の15歳。ある条件を満たすことで出会える彼女のシナリオは、PC版でも描かれなかったストーリー上重要な内容となる。

PCから移植のサスペンスADV「エリュシオン」。DC版は物語の謎に触れる新キャラクター・ロッティーの登場によって、ドラマ性がさらに強化されている。今回はそのロッティーの情報を含め、作品の魅力をお伝えしよう。

ドリマガ 特報 DC

対応機種■ドリームキャスト

5月発売予定・完成度80%

価格■6,800円

ジャンル■ADV（アドベンチャー）

発売元■NECインターチャネル

プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚

URL■http://www.neic.co.jp/

対応機器■VGAボックス

備考■——

少女と契約（やくそく）によって明かされる、聖域（サンクチュアリ）に封印された真実とは——

美しいメイドたちに囲まれた悠然な日々。そこには、さまざまな思惑が錯綜し、蒼穹の楽園に隠ぺいされた真実と悪意が見えてくる……。物語は、1人の若き医師が職を求めて謎の孤島にある洋館へ赴くところから始まる。しかし、彼を揺れ動かした破格の報酬の裏には、非合法的組織活動の一面がかいま見られ、主人公は事実上軟禁状態に近い生活を余儀なくされる。彼の生活のケアを担当するのは、屋敷で働くメイドたち。彼女たちもまた、それぞれが目的を持って島を訪れているのだが、それは洋館におけるプレイヤーの行動によって徐々に明らかになっていく。そして、すべての謎を解くことがプレイヤーに課せられた使命となるのだ。

富豪の専門医という新たな職に魅力を感じ、主人公は一念発起して孤島に向かう。

そこは非合法組織が支配する幻の島

はたして主人公は組織の呪縛から逃げられるのか!?

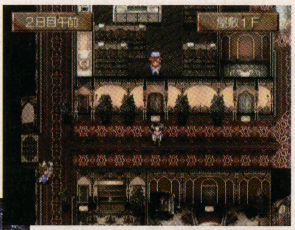
主人公を迎え入れる屋敷の主は、海洋貿易の一端を担う企業「コムニオン」の会長である。彼から半ば強制的に屋敷の住人の健康管理を一任された主人公は、屋敷での生活の中で企業の陰謀に気づき、核心に迫る。

与えられた職務に従事しながら、屋敷の謎を追う。

GAME SYSTEM PICK UP

2Dマップを移動しながら会話

本作のゲームシステムは、極めてオーソドックスでわかりやすい。ゲームは移動パートと会話パートに分かれており、2Dマップ上でマイキャラを動かしては、出会うキャラと会話して情報を集めたりイベントを消化したりしていく。



住人たちは、独自のタイムテーブルで行動している。

屋敷内だけでなく、島全体に移動可能。進行に合わせて、移動範囲は広がりを見せる。

会話中は、選択肢が出現することが多いので、的確な判断が求められる。

©2002 Terios/NECインターチャネル　※画面は開発中のものです。

島ではじまる、禁断の主従関係

従属の誓いは秘密を解く鍵となる あなたは誰に信頼を寄せるか？

ゲーム開始後の1週間。あなたはメイドたちとコミュニケーションを取りながら、ある重要な選択をしなければならない。それは、4人のメイドのうち1人との契約だ。誰を専属のメイドにするかで、主人公が得られる情報量は変わってくる。島から脱出するには、内部に詳しい人間の協力を得るしかない！

重要な選択だけに、期日まで時間をかけてじっくり選びたいところ。

彼女の願いは自由な生活

真夜中のパーティーで、主人公はメイドたちの艶やかな姿に目を奪われる。

「それではドクター。誰を専属のメイドとして指名なさいますか？」

彼女の笑顔が心を癒す

メイドの中ではオテンバなジェーン。ふざけ過ぎることもしばしばだ。

華やかな宴の席で、メイドたちはリラックスした面もちで時を過ごす。

そこにあるのは偽りの幸せ

クリスとディアナが激しく口論。ここまで感情を表に出すディアナは珍しい。

空虚な日常が衝突を生む

洋館で出会う5人の少女

ミレイ（大原魅麗）

日系人の箱入り娘で、主人公に自分の父親を重ねるかのように慕う新人メイド。性格はポジティブで無邪気。

クリス（クリスティ・マクレイン）

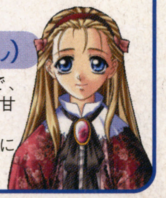
メイド生活2年のベテラン。性格は沈着冷静で、何事もそつなくこなす。現実主義者だが、子供っぽい面もある。

ジェーン（ジョバンナ・ロッセリーニ）

ささいな幸せにも神への感謝を忘れない、田舎育ちのメイド。明るいムードメーカーで、誰とでもすぐ打ち解ける。

ディアナ（ダイアナ・ハーディー）

幼い頃に心を閉ざして以来、笑顔をなくした哀しき少女。内向的で周囲に関心を払わない。



マリア（マリア・パドリーノ）

三人兄姉の末っ子で、会長のパドリーノに甘えるおじいちゃん子。自分の知らない世界に憧れを抱いている。

CHARACTER CHECK

パドリーノの秘書 シルヴィアーノは元メイド!?

パドリーノに膨大な利益をもたらして以来、絶大な信頼を置かれている彼女。しかし、彼女の経歴は謎に包まれており、主人公の夢にはメイド姿の彼女が現れる。

秘書として組織に貢献する彼女の過去については、誰も知らないらしい。

屋敷の中にはまだ住人が……彼女たちは何者なのか？

本作には今回紹介しているほかにも何人かの女性キャラクターが登場する。彼女らが島にいる理由やどのような形で物語に関わってくるのかは一切不明。いずれにせよいろいろなプレイを試す必要がありそうだ。すべてのエンディングを見るまで、そしてすべての謎が解かれるまでキミのプレイは終わらない。

主人公の行動が新たなドラマを紡いでいく……

シリーズ最終章の幕が

忘れない――あの一瞬の輝きを

懐かしい友人たちとの再会がきっかけで、男女のドラマが熱く広がる……リメイク移植の新情報を鋭くキャッチ！

同窓会2 again & refrain

特報DC
対応機種■ドリームキャスト

5月末発売予定・完成度90%	
価格■	6,800円
ジャンル■	ADV（恋愛アドベンチャー）
発売元■	NECインターチャネル
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚（GD-ROM）
URL■	http://www.neic.co.jp/
対応機器■	VGA
備考■	—

タイトルの変更から、しばらく情報が入ってこなかった「同窓会2」だけど、ついに形になるものが見えてきたのでお伝えしよう。不二男主催の忘年会で、久しぶりの再会を果たした「～again」キャラ11人の心境を中心に、その友情に波紋を投げかけるであろう、「～refrain」キャラ4人の出会いを見てみることにする。

いつものメンツ、いつもの場所。そんな、ずっと続くと思っていた日々も、小さな想いの変化が変えてゆく――。

小早川瑞穂

人に心配されるばかりの自分を変えたい、そう思う瑞穂は、達也に密かな想いを寄せる。意を決して、アルバイトを始めることにした彼女の心中とは？

若林鮎

達也とは幼なじみとしての付き合いが長く、その想いは日増しに強くなるばかり。そんな日々のなか、1人の男性の出現が鮎の心を確かなものにする。

秋山みどり

色気より食い気。まだまだそんな言葉が似合うみどりだけど、意識する人はいるみたい。それは洋介なのか、達也なのか――本当の自分を見せられる人は？

佐伯夏奈子

竜介ともっとラブラブしたい！　そんな夏奈子は、彼の実家・酒屋を手伝ったりして一生懸命に想いを紡ぐ。竜介の抱える悩みを理解したいと思うけど……。

狩野真琴

忘年会を企画したのは真琴で、達也に会いたかったらしい。昔ほど、万年腰巾着の不二男を嫌う素振りを見せなくなったけど、彼との間に何かあったのか？

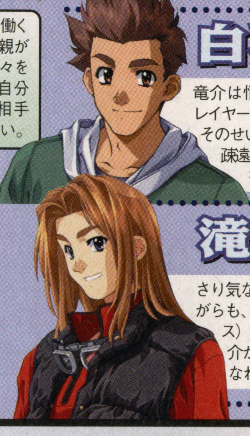
緒方静香

静香は、社会人として働くかたわら、弟・健太の親がわりとして苦悩の日々を送っていた。本当は、自分の弱さを見せられる相手が欲しいのかもしれない。

主人公
久保達也

中学のテニス部で知り合った彼ら11人。それぞれ大学生や社会人としての月日を重ねてきた。竜介と夏奈子以外は、恋人のような特定の付き合いをしているわけじゃないけど、達也は瑞穂が気になっていたし、最近は鮎との関係も悪くない。また、ほかの女のコに興味がないわけでもない。いつ、その想いに気付くのだろうか。

友情という絆で結ば



白石竜介

竜介は悩んでいた。プロのテニスプレイヤーを目指すかどうかを……。そのせいで夏奈子との付き合いも疎遠になりがちで、それがまた、彼を苦しめている。

滝口洋介

さり気なく、みどりを気にかけながらも、バンド「XAX（イグザクス）」に力を入れる。そんな洋介が、自分の気持ちに素直になれる日はくるのだろうか。

©2002 F&C・FC01／NECインターチャネル

今、あがる

2作品の融合は？

このDC版は、11人の男女を中心に描く「～again」と、その11人に新キャラ4人の視点を織り交ぜて描く「～refrain」を統合したシナリオが展開されるという。「シナリオは、両作品のつじつまが合うように、そしてそれが自然であるように書き直しています（NECインターチャネル）」とのことで、現在は最終的なツメの段階だとか。「同窓会」というシリーズも、このDC版が集大成となるようだ。

新旧キャラたちの絡みなど、見どころは随所に散りばめられている。「同窓会（フレンズ）」からの続き物だが、本作だけでも十分に楽しめる作りで、逃せないイベントが目白押しなのだ。

Michiru Tachibana

「XAX」の追っかけ中に

忘年会のあと、洋介がボーカルを務めるロックバンド「XAX(イグザクス)」の年越しライブに足を運んだ達也たち。そこで彼女、橘みちるに会った。「えらいひょんなとこで会うやないか？」。達也とは同じ大学で、学部もサークルも同じ。まさか洋介の追っかけとは……。

誰とでもすぐに仲良くなれるのが彼女の魅力。鮎や瑞穂ともあっという間に打ち解けてしまう。

橘みちる

Tomoko Makimura

わき上がる懐かしさのなかで

神社の前を通りかかった達也は、一人での初詣を思い立つ。そこで参拝の行列に並んでいると、懐かしい声が耳に響く。「……あの、もしかして……久保君？」。中学2年の時の担任、智子先生だ。一緒に歩きながら、彼女は最近の子供たちへの接し方に悩んでいることを打ち明けてくれた。

「あの頃が一番楽しかったわ」と物悲しげにつぶやく。今ではベテランだけど、悩みは深い……。

槇村智子

Rumi Yoshizuki

意味ありげな行動は？

本屋を出ようとしたとき、達也に勢いよくぶつかる人影があった。「あ、あのっ！　わ、私……これで失礼しますっ!!」と、恥ずかしげに駆け出した彼女は葦月留美……落としていった手帳にそう書いてあった。その後、公園で健太とともに見かけた留美は、またも足早に去って行くのだった。

公園から飛び出してきた健太を陰から見ていたみたいだけど、それってもしかして……？

葦月留美

れた若者たち

鞍掛不二男

昔も今も真琴にべったりで、彼女発案の忘年会を主催したのも、当然不二男。少しずつ、自分に心を開きかけている真琴を感じ、自信が出てきているようだ。

遠藤　進

何かにつけて洋介をライバル視するのは今も変わらず。だけど、静香を見る目は変わってきたようだ。以前は瑞穂にアプローチしていた進。いったいなぜ……？

Futaba Sakurai

不二男の世話係だけど

新年早々、商店街をぶらついていた達也に、両手一杯の荷物を抱えた女のコが近づいてきた。それは、フラフラ～としたかと思うと、案の定、目の前で転ぶ。鞍掛家のメイドだという双葉は、「噂はかねがね……」と言いつつも、達也の名前を思い出せない天然っぷりを強烈に印象づけた。

頭を下げるたびに、抱えている荷物を落としそうになる。天然でドジという微笑ましい彼女だ。

桜井双葉

ある日届いた妹のメールから とんでもない事態に発展する……!?

Sister Princess
シスター・プリンセス

If you suddenly become to have twelve sisters,what do you think?
More over,they are so pretty,sweet,charming...and loving you so much!

PREMIUM EDITION

「シスプリ」ってどんな作品？

「シスター・プリンセス」(通称「シスプリ」)は、もともと『電撃G'sマガジン』の読者参加コーナーとしてスタートした作品。以来、PSでゲーム化され、アニメが放映されるなど、一大ムーブメントを築いた。もし、「シスプリ」の原点を見たいなら、『THE ORIGINAL STORIES』(メディアワークス刊)やノベル版を読んでみよう。

「もし突然、12人の妹ができたら……」という願望をかなえてくれる本作。しかし、ドリマガ読者のみなさんは、いきなり12人の妹ってどういうことやねん、と思われたことでしょう。いったい、どんなゲームなんやと。論より証拠、今回はリプレイ形式で「シスプリ」がどんなゲームなのか見てもらいましょう。

ドリマガ **特報 DC**

対応機種■ドリームキャスト

- **3月28日**発売予定・完成度**100%**
- 価格■**9,800円**
- ジャンル**ADV**(アドベンチャー)
- 発売元■メディアワークス
- プレイ人数■**1**人　ディスク枚数■**2**枚(GD-ROM)
- URL■http://www.mediaworks.co.jp/
- 対応機器■ビジュアルメモリ、メモリーカード4X
- 備考■30,000本限定生産。「パジャマ DE ストラップマスコット」同梱。

2/12 いきなり3人も新妹が現れた！

「チェキ〜っ!!」

「くすん、くすん……」

「ワタクシが命に代えても兄君さまをお守りしますゆえ!!」

まず、ゲームを始めると妹の一人である可憐からメールが届く。明日、パーティーがあるから来てください、という内容。どうやら主人公には9人の妹がいて、その代表として可憐がメールを送ってきたらしい。メールは「かならず来てね。……ラブ」という文で終わっていた。ラブか。

パーティー会場は大きなお屋敷で、9人の妹が迎えてくれた。「お兄ちゃん」「お兄様」「……兄くん」。兄の呼び方は妹によって違う。それってどうよ？　と思ったが、かわいいので悪い気はしない自分（弱っ）。そんなこんなで、パーティーが始まる。すると、どこからともなく叫び声が。「チェキ〜っ!!」。チェキ？「チェキチェキ〜っ!!」。そう、ここで3人の新しい妹が乱入し、12人の妹が勢ぞろいするのであった……。

もうひとつのシスプリ「ピュア・ストーリーズ」

さて、ここで本編のほかに収録されている「ピュア・ストーリーズ」について紹介しよう。これは以前本誌でも紹介したが、PSで発売されたファンディスク的な位置づけのソフト。本編の物語を妹の視点から描いた「バレンタイン・ストーリー」や、妹全員とのハッピーエンドが描かれた「クリスマス・ストーリー」の2本のストーリーを収録。また、ミニゲームや出演声優のメッセージが楽しめる「ミニプリコーナー」もあって、DC版は一粒で二度おいしい作品といえる。

バレンタイン・ストーリー

本編の物語が妹たちのモノローグ形式で語られる。

クリスマス・ストーリー

12人の妹たちとのクリスマスパーティーまでの出来事がつづられるショートストーリー。描き下ろしのグラフィックが収録されている。

ミニプリコーナー

神経衰弱や16パズルのミニゲームが楽しめる。

SYSTEM**1 血縁度システム

ゲームの中で出てくる選択肢を選ぶと、妹の"血縁度"が変化していく。そして、"血縁度"の低い妹とハッピーエンドを迎えると、「今まで妹と思っていたけど、実は……」という"非血縁"エンドになる。これが"血縁度システム"だ。ちなみに、妹が12人いると言うと大家族スペシャルな感じがするが、両親は海外で暮らしており、妹たちも主人公とは別々に暮らしているため、主人公は一人暮らし。ますます謎な家庭環境だ。

© 2000-2002 天広直人・公野櫻子/Media Works Inc.・Stack　※ゲーム画面は開発中のものです。

2/13 12人の妹からひとり選ぶなんて……

新しくやってきた妹は四葉、春歌、亞里亞の3人。みんな海外で暮らしていたが、そろそろ日本の風習を覚えなきゃ、というわけで日本にやってきた。

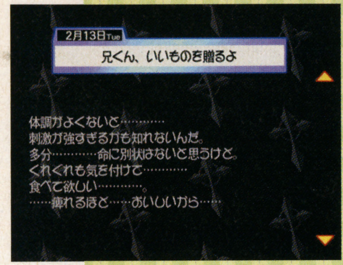
パーティーの翌日。学校帰りに新妹3人が現れて、改めて自己紹介してくれた。なぜ兄がこの妹たちを知らなかったのかと言うと、ずっと海外で暮らしていたかららしい。主人公いわく、「友達に野球チームができるってからかわれてたけど、ついにサッカーでも余るようになったな」。いきなり妹が3人増えたら人生変わるぐらいの大事件だと思うんだが、何だかノンキなものだ。そして、この日の夜、兄は大変な決断をする。

SYSTEM** 2 MY SISTER

お気に入りの妹を決める

「大変な決断」とはマイシスターの選択だ。12人の妹の中から、一人選ぶとしたら誰？　というのを最初に決めておくわけだ。っていうか、冷静に考えると12人の妹の中から一人を選ばなきゃいけない理由ってて？　選んでどうする気だ主人公。何となく今後の展開を暗示するような選択である（誰を選ぶかでイベントが変わったりするらしい）。ちなみに今回のは、大人っぽい妹の咲耶（兄の呼び方は「お兄様」）をマイシスターに選んでみた。ところで、妹のことをよく知らない段階でマイシスターを選ぶわけだが、ことあるごとにほかの妹に目移りしてしまう私はいけないお兄様ですか？

SYSTEM** 3 メールチェック



会う機会の少ない妹もいるので、メールチェックは欠かさずに。

妹たちは兄と離れて暮らしているので、なかなか会う機会もない。その代わり、毎晩のようにメールを送ってくる。ここでどんな返信をするのかによって物語も変わってきそうだ。また、あえて送られてきたメールを見ないことも可能。

2/14 バレンタインデー。次から次へと妹からチョコが……

2月14日は聖バレンタインデーである。予想はしていたことだが、妹からチョコが来るわ来るわ。まず、早朝に身体が弱くて病院にいるという鞠絵から小包でチョコが届く。続いて、鈴凛、四葉がやってきてチョコをくれた。白雪、花穂、雛子、春歌、可憐、千影……妹と会うたびにチョコが増える。しかし、これが全部カノジョとかなら大変な修羅場だが、妹だから何個もらおうが問題はない。12人妹がいるのも悪くないかもしれない。っていうか天国かもしれない。……などと思ってたら、普段は元気な衛が、チョコを渡したあとで「ほかの女の子からもチョコもらってたんだね……」と言って走り去ってしまった。ダメじゃん！

そして MY SISTERが……

ん？　肝心のマイシスターからチョコが来てないぞ……と思ったら、夜になって咲耶がやってきた。チョコのお返しに「私の身体を抱いて、永遠の愛を誓って」だって。ぐはっ。

「ただ私の身体を抱いて、永遠の愛を誓ってくれさえすれば……♥」

特典のパジャマ DE ストラップマスコットをチェキ！

「パジャマDEストラップマスコット」を同梱するDC版。3万本の限定発売なので早めに入手だ！

12体の塗装済みマスコットフィギュアにハンドストラップとネックストラップが1本ずつセットに。付け替えて楽しめます。

あらゆる手段を講じて入手するデス！

2/15 妹と手をつないで登校。でも誰と……？

SYSTEM** 4 自由行動

学校が終わると自由行動ができる。どこへ行くかで会える妹が異なるが、マップを見ればどの妹と会えるかわかる。

激動のバレンタインから一夜明け、やっと平和な日常が……と思いきや、朝から可憐や雛子がやってくる。一緒に学校へ行きたいとのこと。この日は雛子とお手々つないで仲良く登校したが、明日からは誰と登下校するか決めなければならない。しかも、鞠絵など一部の妹を除き、みんな一緒に登校したがっている。どうすればいいんだ……。

誰と登校する？

登校時と下校時に一緒に通学する妹を選ぶことができる。ちなみに、主人公の学校は私立の一貫校らしく、同じ学校に通っている妹は多い。

ヴァイスリッター & エクセレン＝ブロウニング

ヴァイスリッターは量産型ゲシュペンストの基本装甲を削り落とし、ウイングや肩部のスラスターを変更するなど、機動力を重視した機体。そのヴァイスリッターを駆るエクセレン＝ブロウニングは、冷静かつ知的な女性だが、ノリが軽いのでそのように見られない。

第2部の主人公はエクセレン

"第2部 宇宙激震篇"の主人公となるのは、ヴァイスリッターを駆るエクセレン＝ブロウニング。彼女はベガ星連合軍との激戦が続く、地球連邦軍独立部隊、ロンド・ベル隊に配属される。そして、宇宙を揺るがす戦渦に巻き込まれていく。

ノリの軽いエクセレンは、ロンド・ベル隊のムードメーカーとしても活躍する。

機動力が高く、遠距離射撃が得意なヴァイスリッター。アルトアイゼンとは対照的な機体。

同じ時間軸で展開される2つの戦い

プレイする順番こそ、キョウスケが主人公となる"第1部 地上激動篇"からになっているが、第1部（地上）と第2部（宇宙）は同時にストーリーが展開している。そのため、第1部で起きたイベントが第2部に影響を及ぼすこともあり、第1部と第2部をクリアして合流する第3部でも影響を及ぼすことになる。

葉月とブライトの会話。主人公たちのことを話しているようだが……。

宇宙でも壮絶なる戦いが幕を開けていた!!

スーパーロボット大戦 IMPACT

特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

3月28日発売・完成度100%

価格■通常版7,980円 限定版9,980円

ジャンル■SLG＋RPG（シミュレーションロープレ）

発売元■バンプレスト

プレイ人数■1人 ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）

URL■http://www.hotline-web.com/

対応機器■PS2専用メモリーカード（380～KB）、デュアルショック2

備考■限定版はPTX-003Cアルトアイゼンフルアクションフィギュア付き。予約者には先着で「スペシャル特別編集DVD」付き。

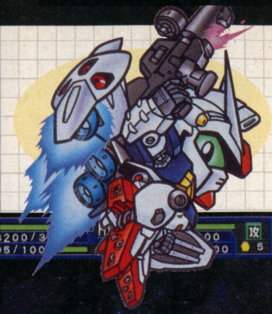
前回に引き続き、今回は"第2部 宇宙激震篇"のストーリーを紹介。ちなみに前回同様、フリーオーダーステージシステムは使用せず、表示されるステージを上から順番に紹介している。

© 葦プロ © AIC・EMOTION © ジーベック／ナデシコ製作委員会 © スタジオぴえろ
© 創通エージェンシー・サンライズ © ダイナミック企画 © 東映 © 東北新社 © BAMPRESTO 2002

ステージ1「出撃」

出航の矢先に現れたのは……

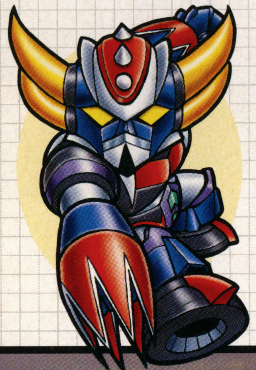
本格的に地球侵略活動を開始したベガ星連合軍。ロンド・ベル隊には、ベガ星連合軍の円盤獣を一撃で落とせるパワーを持つものは、デューク・フリードの駆るグレンダイザーのみ。頼みの綱だった増員もエクセレンただ1人……。しかも、ネオ・ジオン軍や謎の侵略軍などの勢力も動き出していた。ロンド・ベル隊はそれらに対処するため、ルナツーを出航するが……。



ガンダム試作1号機フルバーニアンを駆るコウ。なんとしてでも、この劣勢を跳ね返せ！

ネオ・ジオン再来！

ベガ星連合軍との戦いで疲弊したロンド・ベル隊。そこを突いてネオ・ジオンが攻めてきた！



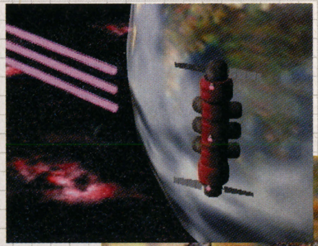
戦力の乏しいロンド・ベル隊

ネオ・ジオンの士官、マシュマーは強敵。総力戦だ！

ステージ2「破壊者の脅威」

地球への降下を阻止せよ！

一直線に地球を目指す、識別不明の戦艦の存在をキャッチしたロンド・ベル隊。地上へ降下させるわけにはいかないため、ロンド・ベル隊は進入コース上で防衛線を張ることにする。そこに現れたのは1隻の巨大な戦艦。1隻だけならばと、ロンド・ベル隊は出撃するが、その戦艦はメカブーストの集団を展開させ……。



巨大な戦艦に乗るのは、またも地球をねらう勢力、ガイゾックのブッチャーだった。

地上をこれ以上混乱させないためにも、ガイゾックの戦艦を降下させるわけにはいかない。

ブッチャーが繰り出した無人兵器、メカブーストの攻撃。喰らうと大ダメージを覚悟しなくてはならない。

本作ではアニメーションで演出されるようになったマップ兵器。メガ・バズーカ・ランチャーで一気にガイゾックをせん滅！

ステージ3「月からの戦士」

追跡者から守りぬけ

月の裏側で偵察機が消息を絶ったと報告を受けたロンド・ベル隊。何者かに襲撃を受けた可能性が高い。敵勢力の企みを暴き、先手が打てればと考えたロンド・ベル隊は、月近海の暗礁空域へと向かう。そして、そこで見たのはベガ星連合軍の大群だった……。

暗礁空域に向かったロンド・ベル隊は、ベガ星連合軍の背後を取ることができた。

背後から奇襲を受けたことに気づかず、ベガ星連合軍の軍勢は次々とロンド・ベル隊に落とされていく。

奇襲を受けたことにやっと気づいた、ベガ星連合軍の兵士。応援が来るのが先か、ロンド・ベル隊がせん滅するのが先か？

ベガ星連合軍の応援かと思いきや、現れたのはエル・ビアンノだった。

エルが駆るガーベラ・テトラは、アナハイム社のニナから手渡されたらしい。

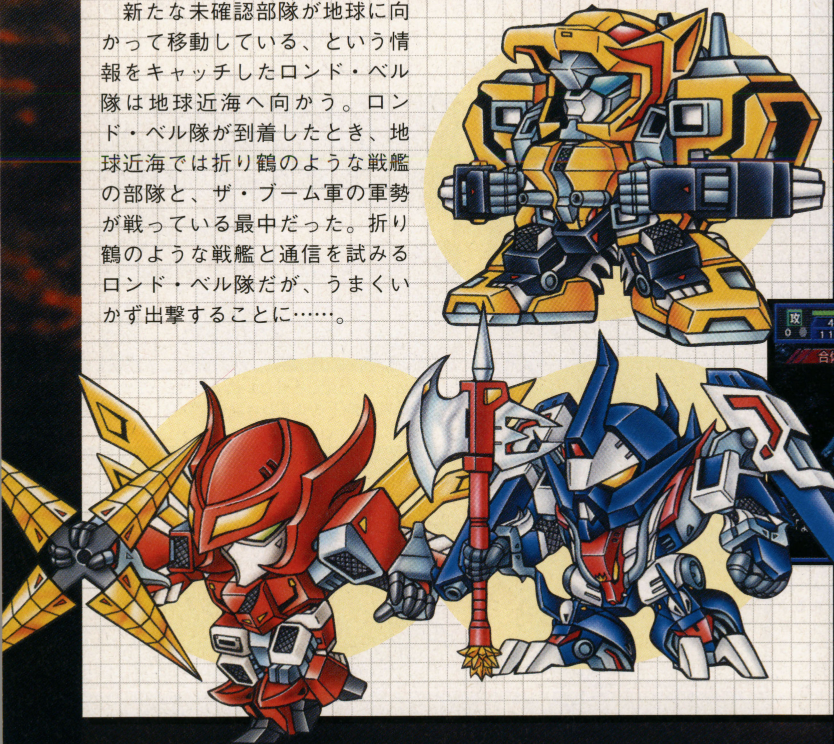
ベガ兵の操る円盤獣ギルギルに追われているエル。猛攻をかわし、ロンド・ベル隊と無事に合流することができるのか？

円盤獣ギルギルの魔の手がせまる！

ステージ5「蒼い心の訪問者」

ザ・ブーム軍と戦う謎の戦艦は？

新たな未確認部隊が地球に向かって移動している、という情報をキャッチしたロンド・ベル隊は地球近海へ向かう。ロンド・ベル隊が到着したとき、地球近海では折り鶴のような戦艦の部隊と、ザ・ブーム軍の軍勢が戦っている最中だった。折り鶴のような戦艦と通信を試みるロンド・ベル隊だが、うまくいかず出撃することに……。



折り鶴のような戦艦、エルシャンクから飛び出して戦う3人の少年少女。敵？　味方？

ステージ4「巻き起これ、嵐・正義の拳法」

ピンチになると現れる、正義の化身！

ベガ星連合軍がコロニー侵攻を目指して移動しているらしい。コロニー密集帯に侵入される前にたたかなければ、と考えたロンド・ベル隊はコロニー帯へ向かう。しかし、コロニー帯ではすでにベガ星連合軍が待ち受けていた。しかも、十字の星の印を持つ、ベガ大王親衛隊だった。その印を見たデューク・フリードは、すぐさま飛び出し……。

ブライトの命令の前にグレンダイザーで出撃するデューク。

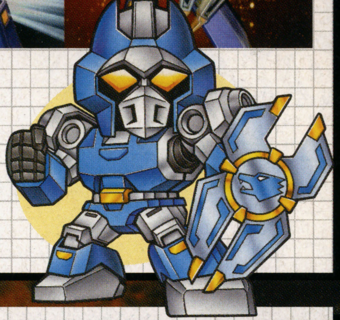
親衛隊大尉ゴーマンは、マザーバーンに乗って戦いを挑む。

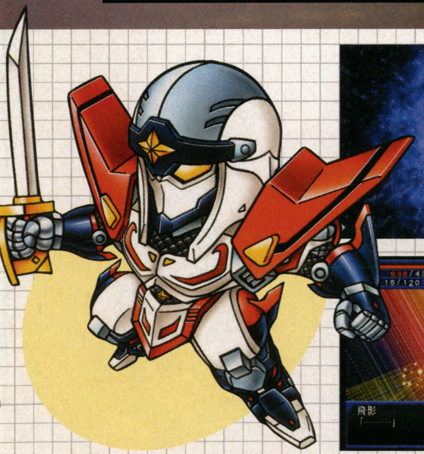
戦いの最中、ベガ星連合軍の仲間と思われる謎の一団が現れ……。

突然、ラー・カイラムの甲板上に現れた謎の男とその仲間たち。さきほど、現れた謎の一団を追ってきたらしく、ロンド・ベル隊に協力を申し出る。はたして、その正体は？

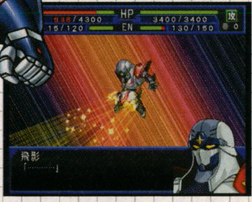
剣狼の導きのままに！

天空宙心拳を使うロムは、ギャンドラー一味を倒すために戦う。正義の漢の背中を見よ！





忍者ロボット 飛影見参！



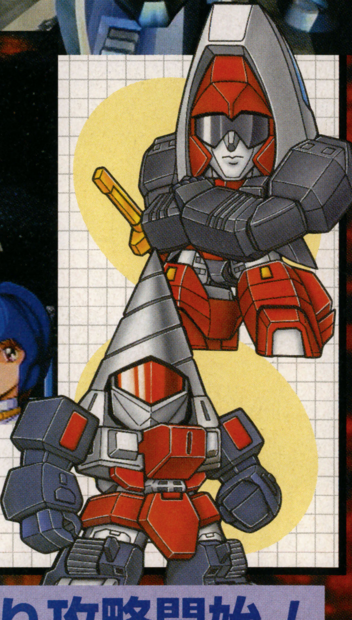
謎の無人ロボット、飛影が現れてザ・ブーム軍のメカを撃退した。ジョウたちと同じく、飛影の存在も謎だ。

宇宙海賊バンカー現る！

エルシャンクとザ・ブーム軍の戦い、飛影の登場に驚くロンド・ベル隊。そして、さらにロンド・ベル隊の前に謎の集団が現れる。無線を傍受し、その謎の集団は宇宙海賊バンカーだということがわかる。戸惑うロンド・ベル隊だが……。

バンカーの一味、ギルが地球へとやってきた目的は、ミア・アリスという者を待つためらしいが……。

宇宙海賊バンカーが襲いかかるそのとき、登場した正義の化身ロム・ストール。悪は見逃せないと、またも仲間とともにロンド・ベル隊に協力してくれる。



次号より攻略開始！

長きにわたる三島家の因縁に 終止符が打たれる!!

“鉄拳”の物語はアーケードに始まり家庭用で決着を見る!!

昨年夏のアーケード版の稼働から、わずか８カ月で発売される本作。今までのシリーズが移植までに１年〜１年半を要したことから考えても、これは驚異的だ。しかも移植度に関しては問題ないうえ、モードの充実など、アーケード版をしのぐ完成度となっている。

美麗なステージの数々が戦いの舞台だ!!

シリーズの特徴だった無限フィールドを撤廃したステージ。「4」ならではの進化を感じ取れるはずだ。

アンジュレーション

ハードの進化により、ステージの描写がよりリアルに。自然なステージを作るために、高低差(アンジュレーション)の概念が生まれた。地形を考えた駆け引きが重要になるのだ。

壁・障害物

フィールドを囲む壁や障害物には、相手をぶつけて追撃が可能。崩れ落ちる障害物が爽快感を加速させる!!

ドリマガ **特報 PS2**

対応機種■プレイステーション2

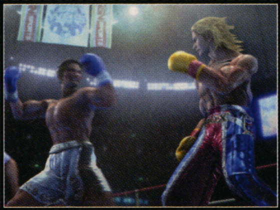
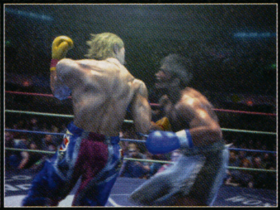
3月28日発売予定・完成度100%
価格■6,800円
ジャンル■ACT（対戦格闘アクション）
発売元■ナムコ
プレイ人数■1〜2人　ディスク枚数■1枚(DVD-ROM)
URL■http://www.namco.co.jp/
対応機器■PS2専用メモリーカード、デュアルショック２、デュアルショック
備考■

いよいよ発売まであと１週間と迫った「鉄拳4」。発売直前、最後の紹介となる今回は、次週からの攻略に先駆けて、PS2版ならではの各種オリジナル要素にスポットを当てて、お届けしていく。

激闘の開始まで残すところあと１週間!!

©NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED　※画面写真は開発中のものです。

PS2版のオープニングムービーを公開!!

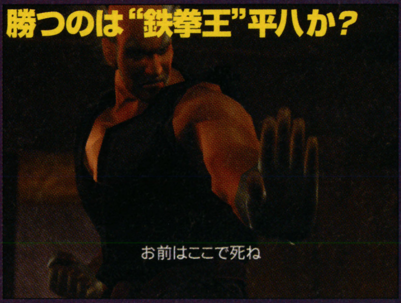
TEKKEN4 STORY

2年前、平八は闘神の捕獲に失敗した。しかし闘神が残した血痕や皮膚組織から得た遺伝子情報に平八自身の細胞から読みとった塩基配列を組み入れ、新たな生命の筐体を開発させる。だが、研究は失敗。実験の結果、闘神の遺伝子を組み込むにはデビル化の因子が必要だったのだ。平八は自らにデビル化の因子が足りないことを知る。悲願成就のためには、デビル化を促す因子を持つ者……風間仁が必要だ。急遽仁を捜索するなか平八は背中に翼を持つ男の遺体が写った写真を目にする。それが息子、一八の遺体だと確信した平八は、遺体が保管されている新興企業“G社”を急襲する。瞬く間にG社は陥落。作戦の成功を確信する平八だったが、遺体を奪取しに向かった部隊の前に、突如として1人の男が立ちはだかる。部屋の中からゆっくりと姿を現す人影。それは紛れもなく、一八だった……。鉄拳衆は壊滅。一八は逃走。思案の末、平八は三島財閥総帥の座を賭けた『The King　Of Iron Fist Tournament4』の開催を告知。一八をおびき出そうとするのだった……。

平八率いる鉄拳衆の前に立ちはだかる人影。現場の様子をモニターしていた平八がつぶやく。「生きておったのか……」と。現れたのは自らが殺したはずの一八。一八の瞳が復讐の炎で燃える。

今大会の鍵を握るのは3人の“三島”

「鉄拳」に始まり、それから21年後の「鉄拳3」にいたるまで、『鉄拳』の歴史は三島家とそれを取り巻く者たちの闘争の歴史だったといえる。そして「4」では、一八、平八、そして仁の三島の血を引くすべての戦士が初の顔合わせ。(「鉄拳タッグトーナメント」はパラレルワールド的設定）父と子、そして孫の、血で血を洗う決戦が始まろうとしていた……。



現三島財閥頭首平八の肉体は、75歳となった今も衰えを知らない。まさに鉄拳王の風格。

正しき心と悪魔の力を持つ仁は父と祖父の暴走を止め、三島を破壊するために闘いの舞台へ現れる!!

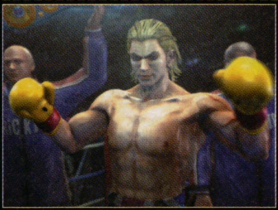
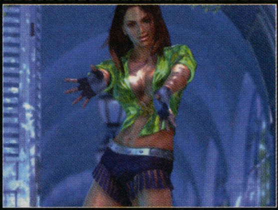
オープニングムービーより。じつの息子一八を火口へと投げ捨てる平八。「鉄拳2」での、この衝撃の結末から時は流れ……。

奇跡の生還を遂げた一八。体中に刻まれた傷跡とともに、平八への復讐を誓う。

運命の稲妻　風間仁登場!!

本作の真の主人公・風間仁は、「鉄拳2」で登場した風間準と三島一八の子として生を受けた。その後、16歳で準と死別するまで母方で育てられたため、風間の姓を名乗ってはいるが、まぎれもなき三島の血を受け継ぐ者である。いったいどのようなカタチで今大会に姿を現すのか?

体に流れる悪しき血の波動に苦しむ仁。運命を変えることは可能なのか!?

アーケード版をしのぐ完成度! 注目

数々のオリジナルモードを加えた充実のゲームモード!!

PS２版での各種ゲームモードは下に挙げた10種類。「VS BATTLE」のみ２人プレイ専用で、あとは１人用のモードになっている。また、「TIME ATTACK」と「SURVIVAL」「TRAINING」「TEKKEN FORCE」などのスコアを競うモードに関しては、メモリーカード上に記録を残すことが可能だ。

モードは10種類+α

- STORY BATTLE
- ARCADE/TIME ATTACK
- VS BATTLE
- TEAM BATTLE
- SURVIVAL
- PRACTICE
- TRAINING
- TEKKEN FORCE
- OPTION

NEW!! STORY BATTLE

キャラごとのストーリーに沿ったシナリオ仕立てのモード。通常、アーケードではステージ１から7まではランダムで敵が出現し、最終ステージで平八との対決となっていたが、このモードでは一部のキャラは出現する敵が変化する。エンディングムービーが存在するのも大きな特徴だ。

オープニングでは、キャラごとのストーリーが表示。ナレーション（英語）も付いて雰囲気抜群。

最終ステージのボスを倒せばエンディング。今回のムービーは、今までにない方式のものを採用しているとか。

TEAM BATTLE

任意の数のキャラでチームを編成して、勝ち抜き戦を行うモード。３対5 や2 対7 などの変則マッチも可能だ。勝ち残ったキャラは残り時間に応じて体力が回復。敵のチームを全滅させて大将を倒せば勝利となる。チーム編成をCPU任せにすることもできる。

チームは最小で1人から最大で8人まで。1人用でも2人対戦でもプレイ可能だ。ランダムで編成すると、登場順がわかってくるまでキャラがわからずスリル満点だ。

PRACTICE/TRAINING

「PRACTICE」は立ち、しゃがみ、受け身の有無など、相手の状態やヒット時の効果などをプレイヤーが自由に設定して練習をするモード。サンプルとして収録されている空中コンボを見ることもできる。「TRAINING」は次々と出題される全20の技を入力していって、すべてを入力するまでのスピードを競うモード。これらのモードでテクニックを磨け！

ダメージが出る「PRACTICE」はコンボの練習に最適。

「TRAINING」では、技を素早く出すだけでは駄目。パズル的な技の組み立てが必要なのだ。

CHARCTERS

今大会に出場する参加者は以下の10名。アーケード版では、タイムリリースキャラとしてほかに9名のキャラが登場した。そのあたりはPS2版でも同様と推測される。

KAZUYA MISHIMA 三島一八

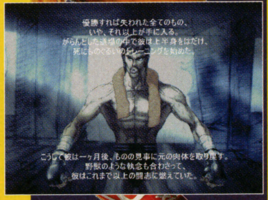
死の淵より蘇った一八はデビルの力を我が物とするため、G社の研究に自らを提供していた。だが、平八の襲撃によりG社は壊滅。怒りに燃える一八は、罠と知りつつ大会へ参加する。

PAUL PHOENIX ポール・フェニックス

前大会で闘神を倒したものの、第2形態の存在に気付かず、優勝を逃したポールはすっかりと落ちぶれていた。かつての栄光を取り戻すために。ポールは大会へと歩を進めるのだった……。

MARSHALL LAW マーシャル・ロウ

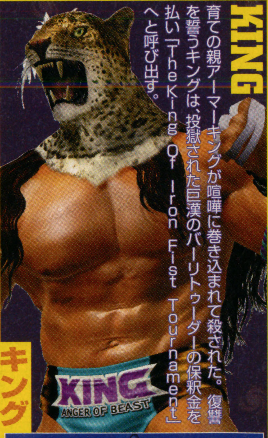
全米にチェーン展開した自らのレストランは1年を待たずして経営破綻。生きる目標を失い、飲んだくれと化していたロウの目に入ったのは三島財閥の総帥の座を賭けた大会の告知だった。



YOSHIMITSU 吉光

大幅な地球環境の変化により、世界各地で難民が急増し、卍党の義賊活動は行き詰まっていた。より多くの人々を救うため、吉光は平八を倒し三島財閥の財力を手に入れることを誓う。

KING キング



育ての親アーマーキングが喧嘩に巻き込まれて殺された。復讐を誓うキングは、投獄された巨漢のバーリトゥーダーの保釈金を払い「The King Of Iron Fist Tournament」へと呼び出す。

のゲームモードをチェック!!

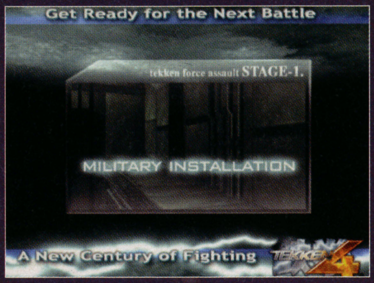
NEW!! TEKKEN FORCE

群がる敵を倒して進むアクション仕立てのモード

PS2版の目玉とも言えるモードがこの「TEKKEN FORCE」。「鉄拳」のキャラを操作する、ステージクリア型のアクションゲームになっている。ほかのモードは1対1の対戦となるが、このモードでは、プレイヤーに対し複数の敵が襲いかかってくるうえ、ステージの最後にはボスも待ち受ける。襲い来る敵を倒しつつ、三島財閥の私設軍隊・鉄拳衆とのバトルに勝ち残れ!!

1対多の闘いだ!!

画面内に一度に登場する敵の数は、ゆうに10を超える。L1とR1で攻撃する敵を切り替えながら、多勢に無勢を戦い抜け!!



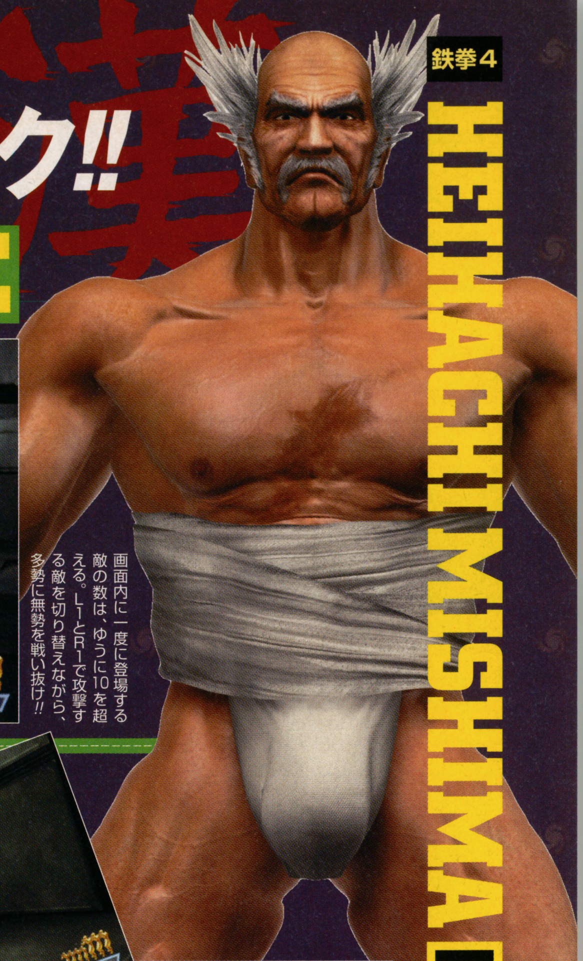
最初のステージは鉄拳衆が待ちかまえる「MILITARY INSTALLATION」（軍事施設）。全体では、どのくらいのステージ数があるのだろうか？

倒した敵からアイテム（ニワトリ）が出現!! アイテムは効果に応じて数種類存在するようだ。

バリエーションに富んだ攻撃を見せる鉄拳衆。中には女性の鉄拳衆の姿も見受けられる。

敵を打ち倒しステージの最深部へ。待ちかまえるボスを倒せばステージクリアだ!!

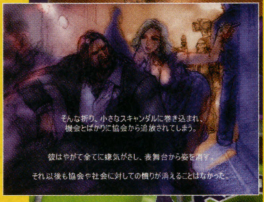
平八率いる鉄拳衆を打ち破れ!!



HEIHACHI MISHIMA 三島平八

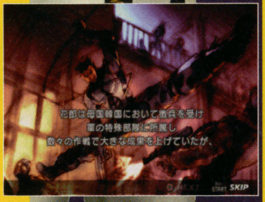
CRAIG MARDUK クレイグ・マードック

御しがたい凶暴が原因で追放されたバーリトゥーダー。行き場を失った彼は凶暴さを増し、人を殺して投獄される。2年後、突如として保釈された彼の手には格闘大会の告知があった……。

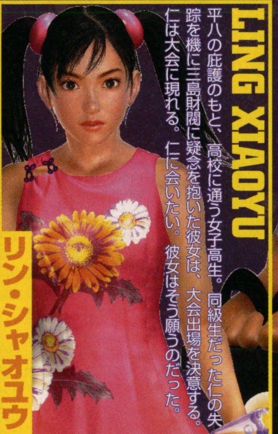


HWOARANG ファラン

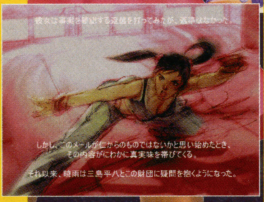
前大会後、徴兵を受けたファランは、その卓越した能力で軍の英雄となっていた。だが、なにかが足りない。仁との熱き闘いが忘れられない彼は、こっそりと軍を抜け出すのだった。



LING XIAOYU リン・シャオユウ



平八の庇護のもと、高校に通う女子高生。同級生だった仁の失踪を機に三島財閥に疑念を抱いた彼女は、大会出場を決意する。仁は大会に現れる。仁に会いたい。彼女はそう願うのだった。

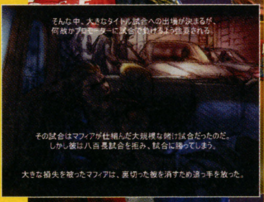


CHRISTIE MONTEIRO クリスティ・モンテイロ

伝説のカポエラマスターの孫娘。カポエラマスターの弟子のエディからカポエラを学ぶが、そのエディが突如として失踪。手掛かりを探す彼女はかつてエディが参加した大会へと出場する。

STEVE FOX スティーブ・フォックス

八百長を拒んだために命をねらわれる天才ボクサー。本当の両親を知らない彼は、有名になることで両親を捜そうとし、殺される前に世界が注目する大会に身をさらすことを決意する。



女の子のための「ときめきメ

恋愛SLG最新作は女性が主役

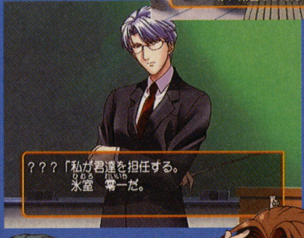
やさしく手をさしのべる男性の出現に、思わずドキドキ。彼が運命の王子様になる？

この胸のときめきを、すべての恋する女性たちへ。高校生活で自分を磨き、そこで出会う相手と親密な関係を築く「ときめきメモリアル」（以下「ときめき」）に、今度は女の子バージョンが登場する。学園を舞台にして、ステキな男の子と行事に参加したり、デートに連れていってもらえる夢のような3年間。少女マンガのヒロイン気分になれる新しい「ときめき」は、女性プレイヤーの期待を裏切らない出来映えだ。

Point 1 ドラマチックな恋が待ち受ける
新たな学園生活

主人公は、『私立はばたき学園』に入学した女子高生。学業や部活動、アルバイトにいそしみながらステキな男の子に出会い、最終的に卒業式の日に告白されるのが目的だ。ささいな誤解から彼を傷つけたり、友達と三角関係になったり、アツイ恋の駆け引きから目が離せない。

4人いる女友達も個性的。彼女らは敵にも味方にもなる。



担任の先生は、恋の悩みも聞いてくれるのだろうか。

運命の人にめぐり会えるらしい学校の教会。重要な場所らしいが？

◆Sakuya Morimura
守村桜弥
（声：石田 彰）
頭脳明晰ぶりから将来を期待される反面、「木のお医者さん」になることを夢見ている。ずいぶんと変わり者らしい。

◆Kei Hazuki
葉月 珪
（声：緑川 光）
文武両道に秀でた高校生モデル。無愛想なせいか、校内では1人でいることが多い。近寄りがたい王子様タイプ。

◆Shiki Mihara
三原 色
（声：三木眞一郎）
美しいものをこよなく愛し、本人もアートを生み出す創造性に優れている。気分屋な性格なので、振り回されそう。

恋愛シミュレーションのお楽しみは、男の子のものだけじゃない！ ついに姿を現した女性プレイヤー向け「ときめきメモリアル」の詳細を、余すところなくお伝えしよう。

NEW!
ドリマガ
特報 PS2

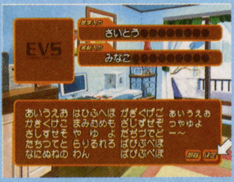
対応機種■プレイステーション2
6月20日発売予定・完成度90%
価格■6,800円
ジャンル■SLG（恋愛シミュレーション）
発売元■コナミ
プレイ人数■1人 ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■http://www.konamityo.com/tokigs/
対応機器■PS2専用メモリーカード（158KB）、デュアルショック2
備考■ ——

ココをチェック
「ときめき」シリーズならではの特徴も受け継がれている

「ときめき」シリーズを通して洗練されたプレイ環境は、この「ガールズサイド」でも健在だ。ほかの恋愛系ゲームに差をつける細かな配慮は、こんなところにも見られる。

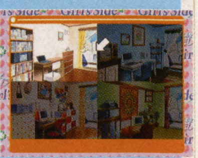
「EVS2」の採用

「ＥＶＳ２」（Emotional Voice System 2）とは、ゲームのなかの登場人物全員が、プレイヤーの名前を音声で呼んでくれる技術。最初は名字でしか呼んでくれなかった相手が、仲良くなるほどに名前、あだ名と、呼び方が変わっていくのがうれしい。発音も自然で、呼ばれるたびにキャラクターへの親近感がより深まる。



自分の部屋が選択可能

スケジュールを考える自分の部屋は、ゲーム中で多く目にするグラフィック。今回は模様替えというスタイルではなく、最初から自分の好みに合う部屋を選択する。



豊富なデートスポット

主人公が暮らす「はばたき市」は大きな都市で、デートスポットの種類もバリエーション豊か。同じ場所でも季節によって催し物が変化し、どこに行くか迷ってしまいそう。

©2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO
※画面写真は開発中のものです。

モリアル」誕生!!

Point 2 お茶に誘って情報を収集
下校イベント

いっしょに下校しようと声をかけると、うれしい返事が。相手に接近できるチャンス。

平日の学校では1週間単位で時間が流れ、その合間に出会いやハプニングなどのイベントが発生する。注目したいのは、そのなかの要となる下校イベント。気になる男の子といっしょに下校し、その途中で喫茶店へ。相手の関心を引く話題で会話が盛り上がれば、しだいにうちとけたムードになっていく。仲よくなると、デートに誘えるかも!?

相手への質問が選べる!

喫茶店では質問ができ、相手の興味を探り出せる。リアクションも楽しい。

◆Madoka Kijyo
姫条まどか
（声：置鮎龍太郎）
女の子には目がないお調子者だが、アルバイトで自活するマジメなところも。ギャグのセンスがいまいちな関西人。

◆Kazuma Suzuka
鈴鹿和馬
（声：檜山修之）
「アメリカでバスケットボールをやりたい」と望んでいる熱血少年。まっすぐな性格で、部活動にも熱心に打ち込む。

◆Reiichi Himuro
氷室零一
（声：子安武人）
主人公の担任をつとめる数学教師。ムダと怠慢を毛嫌いするきびしい性格で、生徒の間ではかなり恐れられている。

Point 3 大好きな彼といっしょに過ごす時間
充実の休日デート

学校や電話でだれかと出かける約束をしていると、休日はお待ちかねのデートイベントに突入する。男の子のセリフに対し、相手の考えや状況にふさわしい答えを選ぶと、好感度がグッとアップ。デートの機会を増やし、いい印象を与え続ければ、しだいに彼は自分のことを「大事な人」として見てくれるはず。

デートの場所を選択中。ひとつの地区に複数の施設がある。

植物園の感想を求められた様子。どんな返答なら喜んでもらえるだろうか。

STEP 1 デート前は服とアクセサリーでおめかし

デートはオシャレをして、いつもと違う自分をアピールするいい機会。今回はショッピングという新要素が加わり、身につける私服やアクセサリーを集めることができるようになった。アイテム数は200以上もあり、登場する服飾デザインには、フジテレビの番組『仕立て屋工場』で活躍のLULU COMPANYが全面協力している。

服や小物はショッピングで増やせる

デート前に服をコーディネイト。アルバイトで資金を増やせば、振袖やドレスも手に入る。

STEP 2 コーディネイトで男の子の反応が変わる

Good 相手の好みに合わせて大成功

現在の季節と男の子のセンスや流行も考えて、デートに着ていく服を組み合わせる。バッチリいい印象を与えよう。

Bad 季節はずれの服で好感度がダウン

季節は初夏でも、自分だけ真冬のファッションだとこんな結果に。体調を心配され、もはやデートの雰囲気ではない。

「ときめき」本シリーズからも新作が発売間近

ときめきメモリアル2 Music Video Clips サーカスで逢いましょう

●PS2●コナミ●4月18日発売予定
●3,800円●アクション+ビデオ映像

根強いファンに支えられる「ときめき2」のアクション+映像集が発売。サーカスの少女・すみれを操り、「火の輪くぐり」「ジャグラー」「綱わたり」のアクションゲームをクリアしていく。ゲームで得たポイントで、人気キャラのビデオクリップが鑑賞可能に!

単純なルールながら熱くなる3つのゲームを収録。

ゲームのポイントをためると各キャラのビデオクリップが!

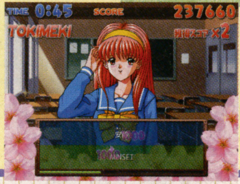
ときめきメモリアルタイピング

●Windows&Macintosh●コナミ/アクティマインド
●4月25日発売予定●4,900円
●恋愛シミュレーションタイピングソフト

あの「ときめき」1作目をモチーフにしたPC用タイピングソフトが登場。表示される文字を素早く正確に打ち込み、女の子のハートをゲットしよう。ボイスが録り直しなのも注目(一部除く)。

タイピングが上手になるほど女の子のときめき度がアップ

基本的なホームポジションからていねいに解説。



応援されながら、楽しく練習ができる。

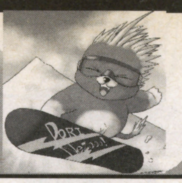
©2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ©1994 2002 KONAMI ©2002 Actmind,Inc.
※画面写真は開発中のものです。

プラッシーにチェリーコーク、メッコーラ、ジャズイン、ああ、まだまだ……。

竹本泉：まんが家。最近ちょっと何が何やら。

竹本先生へのお便りは、〒107-0052 赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株) ドリマガ編集部「竹本泉の色々ですくすくす」係まで送ってね。

読者投稿コーナー ドリマガ人(ジン)



今年2度目のプッチ週刊!! 来週もあるでよスペシャル!!

ついにサクラの季節が到来。ドリマンガが大量に来そうな予感がするのですよ。

●たとえ表紙が「ぱんてぃら」だろうと「蛍光ピンク」だろうと平然とレジに持っていけるようになりましたよ。（沖縄県／ぴーたん）
——一冊の雑誌を通して人間が成長する。美談ではないですか。

●Vol.5でのエロネズ様のご指導のとおりに我が輩（14歳）はX指定のソフトをダミーソフトなど使わずに、堂々とレジに出したところ、店員（女性）の刺すような視線が気になりましたが、なんとか買えました。ご指導ありがとうございました（感謝）。（埼玉県／キャサろう＠）
——各地のドリマガ読者から次々と寄せられる喜びの声が!! 追伸、とがめられてもエロネズの名前は出しちゃダメダゾ☆

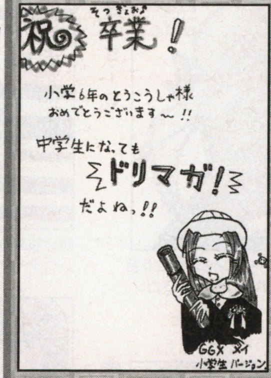
●気付くと丸5カ月ゲームしてません。……ゲームレス？（静岡県／トチギ）
——気付くとまるまる3週間、会社の床で段ボールをひいて寝ています。……ホームレス？

●へぇ～、このコーナーって日常の出来事や疑問を扱うコーナーなのか……ってドコがやーっ!!（←一徹がえし）（大阪府／S.E.M）
——最近はアカデミック（？）な話題のほうが多かったかも。ネズは最近、日常と非日常の境目が曖昧です。

●『ドリマガ』を読むと、知らなくていいことや知らないほうがいいことをどんどん頭に詰めこんでしまいます。（新潟県／鉛筆小僧）
——断じてそんなことはないデス。12人の妹の名前とか、ショタだのロリだの、『広辞苑』もビックリの有益な情報だらけなのに。

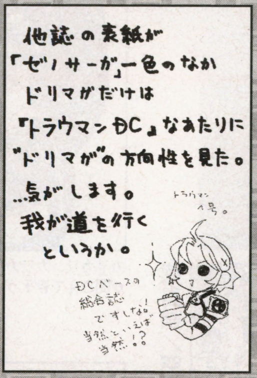
●ゲームソフトを1本、2本と数えるの、いいかげんやめようよ。1枚、2枚だろ、やっぱり。（愛知県／ハイエロファント）
——やっぱり、最近のゲームっ子は1枚、2枚なのかな？ ママンもゲーム機のコトを"ファミコン"って言わないのかな？ 教えてくんろ。

■入学、卒業オメレト!!



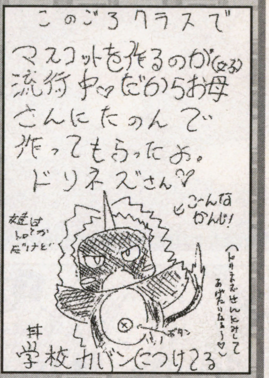
愛媛県／小悪魔れんげ
中学でドリマガ仲間を探せ!! 合い言葉は「ドリルマガジン」で～。

■表紙もどピンクだったさ



大阪府／まさゆみ
もっとも注目を浴びている場所だし。今年もギャル表紙が豊作デス（予想）。

■みして、みして～



山口県／ほっぺっぷ
見たい、見たい!! ドリネズの版権はフリーにしとくから量産してくれ!

●このあいだPS2の「バーチャ4」をプレイして足を痛めました。どうやって足を痛めたか？ それはバーチャキャラから直接攻撃されたわけではなく、座り方が悪かったからのようです。みなさんも気をつけたほうがいいですよ？ ネズさんも。（千葉県／中原蒼）
——アイアイサー!! でも、最近のネズの悩みは、ゲーセンで「バーチャ」をするとプレッシャーで胃が痛くなるということなのです。肝を鍛えるために自己啓発セミナーとかに参加してみるべき？（現在5段でもう限界）

●Vol.4のP.105の七色ポチ猫さんのハガキを見て思ったんですけど、小学生の掲載率って高いんですか？ 私のも載ったぐらいですし……。（北海道／トゥール）
——ノンノン!! んなこたナイヨ。掲載の基準はフィーリングだってば。むしろ小学生にはわからないネタが盛りだくさんなのが心配な今日この頃。全部わかったら非常に危険ダゾ。

ドリマガおすすめ映画 CINEMERS

春休みに公開される日本映画の中から、今までにないタイプの2作品をチェック。その真価は劇場で確かめよう。

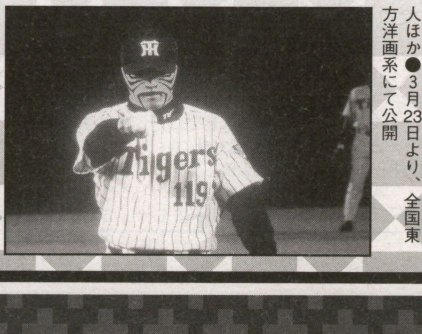
人気映画ランキング

今週	先週	タイトル
1	–	ロード・オブ・ザ・リング
2	–	モンスターズ・インク
3	1	オーシャンズ11
4	–	アメリカン・スィートハート
5	–	2002春 東映アニメフェア
6	3	キリング・ミー・ソフトリー
7	2	ハリー・ポッターと賢者の石
8	10	マリー・アントワネットの首飾り
9	9	ソウル
10	7	WASABI

2002/3/2～3/8 渋谷・新宿・銀座・池袋・上野8地区代表館集計（興行通信社調べ）

ミスタールーキー

「あの人が阪神の選手!?」という、意外な配役と設定の野球映画。時は200X年夏。大阪は、阪神タイガースの快進撃で盛り上がっていた。阪神の切り札とは、甲子園でだけ登板するという謎のピッチャー「MR.ROOKIE」。覆面で顔をおおい、オールスターも断る徹底した秘密ぶりだが、そんな彼の正体は、じつは普通のサラリーマン（長嶋）。ビールメーカーに勤める彼は、会社から通える甲子園でピッチャーをしていたのだ。いったい、彼にはどんな過去があるのか？ そして結局、阪神は優勝できるのか？



●監督／井坂聡●出演／長嶋一茂、鶴田真由、橋爪功、竹中直人ほか●3月23日より、全国東方洋画系にて公開

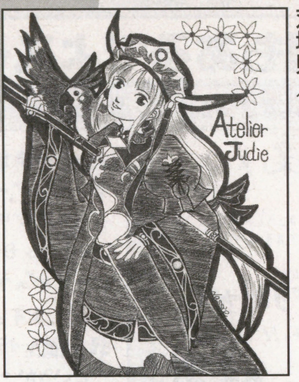
グローウィングローウィン

「史上最強の学生映画」という言葉がふさわしい作品。日本の映画学校の学生たちが、制作から公開まで自分たちの力でやりとげたという映画なのだ。『本当の自由を知りたい人はお入りください』と表示されたサイト。それは「集団自殺の会」という恐ろしい集会を開催する団体からのメッセージだった。現実から逃げたい理由をもつ2人の男がこれを発見し、会場を目指して旅にでる。『本当の自由』とは、死ぬ自由なのか……。上映館は現在、東京と仙台。これからも徐々に増えていく予定だ。

●監督／堀江慶●出演／戸田昌宏、村島リョウ、三輪明日美●3月20日より、中野武蔵野ホールにて公開

ドリマ画人

茨城県／Nassie



カリカリ、カリカリ……ペンを走らせる音が聞こえてきそう。きれいな描きこみだゾ。

埼玉県／江田とよ

駆け抜ける今日も何かが待ってる……オープニングテーマが聞こえてきそうなイメージだね。

奈良県／ab

ディテール線が独特な雰囲気。不思議な魅力を感じた作品。

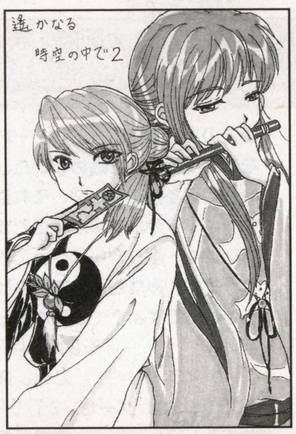
新潟県／こりんきかぜ

せつない横顔に浮かんだ涙。激情が伝わってくる一枚だ。

徳島県／空龍あるふぁ

全体ににぎやかさと明るさがみなぎる画面になってて、そこがイイ味出しているよね。

熊本県／もみじ



笛や護符を持つ指、難しいトコロなんだけど表情を持った良い手に仕上がっている。

埼玉県／悠南海乙

全体に重みのある質感がいきわたっている。荒々しく見えるけど自然な感じが出ていてグー。

静岡県／鈴音

お、カワイイ。しかも初投稿。これからもぜひよろしく。

新連載

ゲーマーズ，男気道

文 吉田豪
画 いましろたかし

その7

「鬼武者」の魅力を20分近く語り倒した格闘王

「アストラル・バウト」のモデルとなったことでも知られる前田日明氏が向けるゲームへの熱い眼差し

ボクはプロ書評家やプロインタビュアーという肩書を名乗っているだけあって、いろんな大物たちを取材する機会が多いんだが、せっかくなので趣味と実益を兼ねて毎回のように格闘技関係の話題を振るようにしている。

すると、ムツゴロウが熱く語るＰＲＩＤＥ話やら、岸部シローがクールに語るキックボクシング話などのように、いちいち興味深い話が飛び出してきたのだから、もうビックリ。

これは使えるとばかりに最近はゲームの話も振るようにしたところ、なぜかインベーダーゲームで散財していた貧乏時代を語る高田純次や、伝説の超能力育成ファミコンソフト「マインドシーカー」（もちろんクソゲー）について語るエスパー清田など、これといった話が出てこないのが寂しい限りなのであった。

なんでだよ！　みんな、もっと「ＰＣエンジンの『ドラえもん・迷宮大作戦』は平安京エイリアンのパクリだけど、アレンジ具合が絶妙だから異常に面白い！」とか、「メガドライブのピンボールゲーム『クルーボール』は、内容はともかく初期モトリークルーの名曲が聞けるから最高！」だとか、そんなゲームの素晴らしさについて語るべきじゃないのか？

どうせオモチャ好きをアピールするぐらいならＰＡＸのパワーグローブでパンチの練習をするとか、ロードワークは「ハイパーオリンピック」でやるとか、身体を張って笑いを取るべきだろ、佐竹雅昭（なぜか名指し）！

結局、前号で「腕をギプスで固められた乙武君が、『イーアル・カンフー』を足でプレイして友達に圧勝！」とのエピソードを紹介したものの、そこまで完成度の高い話をしてくれることなんて皆無に等しいわけなのである。

……と思ったら、あの男の存在をすっかり忘れていたので最後に紹介することにしよう。

そう、スーファミが誇る奇跡のクソ格闘ゲーム（シュート・スタイルなのにマスク姿のルチャの選手が登場することを当時はボロクソに言われがちだったが、ルチャ選手がバーリトゥードで順調に勝ち始めたいま考えると恐るべき先見性だ！）「アストラル・バウト」のモデルとなったことでも知られるリングス（絶賛活動休止中）総帥・前田日明である。

なんと彼氏、大の日本刀好きだからなのか、某誌の読者プレゼントに出されていた「鬼武者」のソフトを「俺も欲しい」「俺に当てろ！」とゴネ倒してどうにか裏ルートで強奪したのみならず、その勢いに乗って「実は本体を持ってないからＰＳ２も欲しい」と、完全に悪魔のようなことを言い出したらしいのだ！

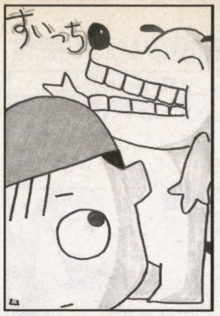
当然、そんな願いが叶うわけもないので本体をしぶしぶ買ったそうだが、あまりにもハマりすぎた前田日明は、取材へ来た記者に向かって「鬼武者」の魅力を20分近く熱弁！

ソフトを持っていないのでサッパリ理解できないでいる相手に裏技の使い方まで丁寧に教えてあげたりと自分なりにソフトの宣伝をしてくれたようなのだが、どう考えても逆効果でしかないのが非常に残念なのであった。

いましろ一コマ劇場

PROFILE 吉田豪（よしだ ごう）

1970年生まれ。東京都出身。編集プロダクション勤務をへて、フリーライターに。『紙のプロレス』から『週刊文春』まで、さまざまなジャンルの媒体で活躍している。古本バカとして知られる。



香川県／ZABADAK2

ほのぼのしちゃうね。ネズもこの雰囲気は結構好きかも。

宮崎県／777

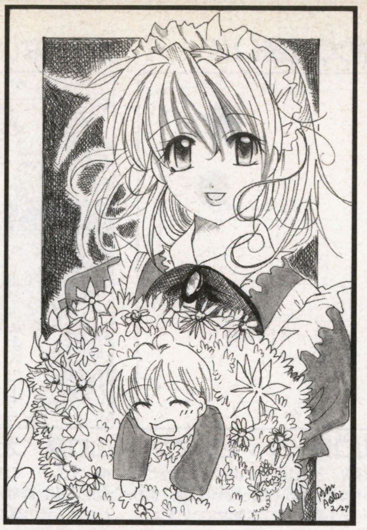
眼光の鋭さは、生気を感じるほどに描きあげられている。

東京都／NARUM

凛々しくも隠せない女性の魅力。そんな言葉がピッタリ。

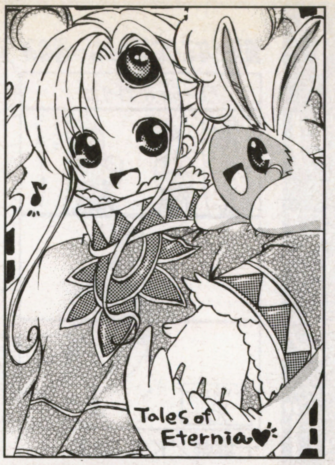
北海道／画竜点睛!!

くすんだ光を放つ抜刀は、いかにも血を吸っていそうだ。重厚で迫力のある仕上げも至高の領域だ。



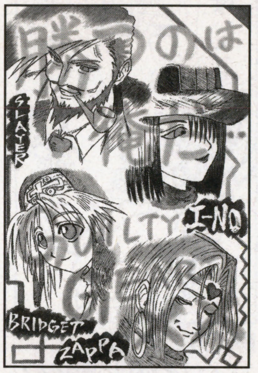
宮城県／青木凛

不規則に巻きあがった髪がなんだか愛らしいヨー。全体的にもコミカルで爽やかな感じが好感触。



京都府／白数あろま

じつにかわいく描けている……けど、この澄んだ瞳を直視できないネズの心は汚れている!?



栃木県／ひろじゅ

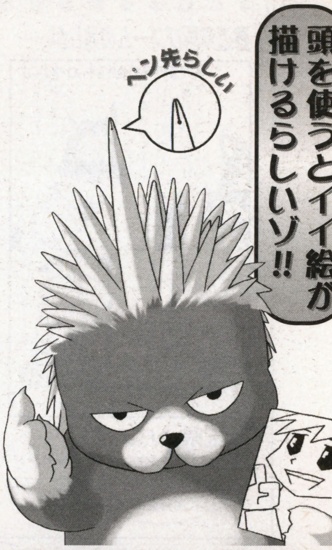
透かし文字が本当にイカス。これって結構大変な作業だったと思うよ。

愛知県／ドンホセ

くぅ〜、フィギィアスケートばりのキメポーズがすごいキマッているゾ。

大阪府／にるる

不敵な笑みを浮かべた表情も、ネイルアートもじつによく映える作品だ。



今週のオススメ本の紹介
攻略本から小説までチェック!

BOOK ME!

テーマは猫！ どっさりある猫好きの本の中から、最近の本屋で見つけやすそうな2冊をセレクト。

写真集

捨て猫ミーちゃん

○平間至：著
○河出書房新社
○18×13cm
○1,300円

センスと動きにあふれた作風のスゴ腕写真家の最新刊は、愛しの猫を被写体にした小さな本だ。自宅の近くにふらっと現れたミーちゃんは、頼るものがない汚れた子猫。仕事に疲れて調子が悪かった著者は、たとえ家族に反対されても彼女を飼いたいと決心。こうして誕生した、「事務所猫」ミーちゃんの可愛い姿を、この本でたっぷり見られるぞ。人間のモデルのように言うことは聞かなくたって、そこにいるだけで超キュート!

小説

ジェニイ

○ポール・ギャリコ：著
○古沢安二郎：訳
○新潮文庫
○文庫判
○463P
○629円

猫をテーマにしたロングセラー小説。もう50年以上も前の作品だけれど、今読んでも十分面白い。猫好きの少年ピーターは、大事故に巻き込まれたのがもとで、なんと白猫の姿になってしまった! そんな彼を助けてくれたのは、雌猫ジェニィ。街でたくましく生きるために、ピーターはジェニィから猫らしさとルールを学びながら、冒険の旅に出かけていく。猫のしぐさや好き嫌いをよく知っているからこそ書ける、素敵なファンタジー。

RANKING

今回	タイトル	価格	販売元
1	セガ・コンシューマー・ヒストリー	¥1,890	エンターブレイン
2	セガ・アーケード・ヒストリー〈AC〉	¥1,890	エンターブレイン
3	東京魔人學園外法帖 公式究極攻略本〈PS〉	¥1,890	メディアワークス
4	ラ・ピュセル〜光の聖女伝説〜公式攻略ガイド〈PS2〉	¥1,890	メディアワークス
5	バーチャファイター4 ブルーブック〈AC〉	¥1,575	エンターブレイン
6	東京魔人學園外法帖 オフィシャルガイドブック〈PS〉	¥1,575	コーエー
7	君が望む永遠 上巻〈ノベル〉	¥903	パラダイム
8	ファンタシースターオンライン アルティメット〈PC〉	¥2,625	ソフトバンクパブリッシング
9	ときめきメモリアル3〜約束のあの場所で〜パーフェクトガイド〈PS2〉	¥1,680	新紀元社
10	家庭教師 SECRET LESSON〈ノベル〉	¥950	ケイエスエス

〈略称の読み方〉〈PS〉＝プレイステーション、〈DC〉＝ドリームキャスト、〈GB〉＝ゲームボーイ、〈PC〉＝パソコン〉2001年2月14日〜3月3日 書泉ブックタワー7F調べ

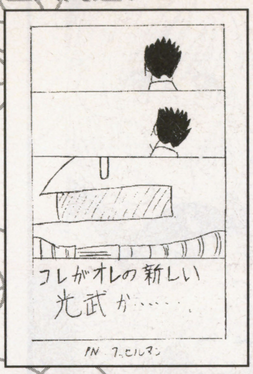
ドリマンガ

■意外なことに同ネタは一通のみ

千葉県／KABU

呆けたようにナイフを研ぐコーディがステキックス。ロゴを見た誰もが一度は思ったネタを丸ごとお届け。

■大間違い!!



山口県／ワッセルマン

隊長!! それは恐らくMS-06ザクだと思われます。しかも地上戦用のJ型。まちがっても霊力とかでは動かないですよ。

■すまない　福さん!!

山口県／太刀華

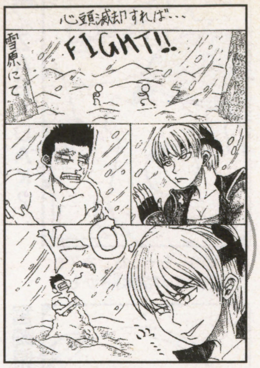
神（YS？）の見えざる手により、金が入ると詐欺イベントが発生。これがオトナの事情ってヤツですか。

■女性に年齢の話は禁句と教わりました

兵庫県／明星ハテナ

違うよ、これは帝国華撃団"オトナ"組。断じて年増などではな〜い!! でもネスはミニモニ。を作りますが。

■究極のリアル指向



大阪府／慶悠

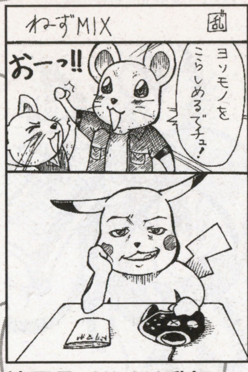
「考えるんじゃない感じるんだ」と言ったその彼は、今ごろ服の必要性を身をもって感じているとみた。

■近年再びブームの兆しが……

埼玉県／パスキー

「三國志」の有名なエピソードだけど、これってドリマガ＝蜀＝滅亡ってコト？　ネズ死んじゃうの？

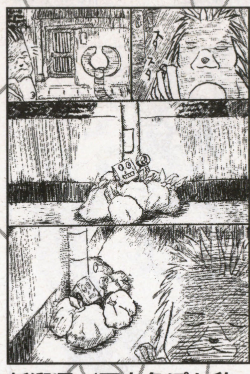
■黄色いアイツはニヒリスト



埼玉県／おくは乱舞

ドリネズ・ミッキー・ピカチュウの世界三大ネズミキャラに続けとばかりの新入りたち。まあ頑張りたまへ。

■あの人（ロボ）は今



新潟県／灰血色ぽち豹

「明日は燃えないゴミの日か〜」とから考えながら。何も見なかったことに。心温まるエピソードダネ!!

■やる気ア〜ップ!!

静岡県／まゆる

インディアン気取り（国籍カナダ）が苦悩する影丸をよそにヒートアップ!! たぶんウルフってこんな奴。

■そいつは手強いゾ!!

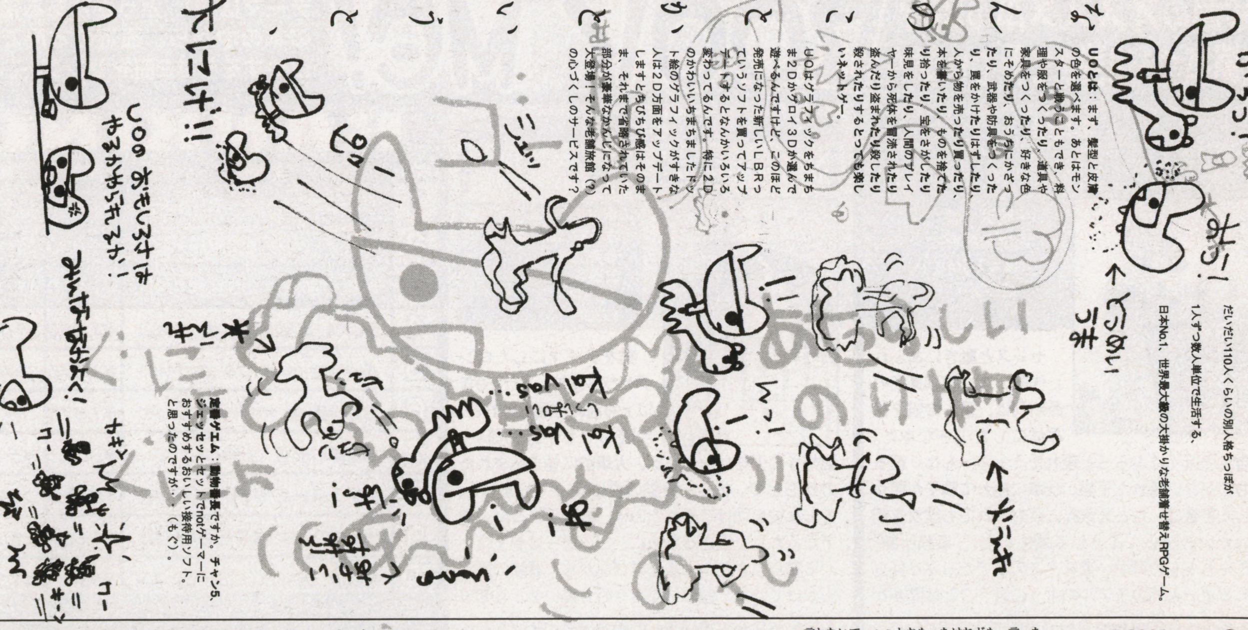
岡山県／福珍

「高速おすわり」と「高速タップ」で次元の違う強さを発揮するチャンプ様。勝てばいいのだヨ、勝てば。

---

nanorayspex（ちっぽ＆ちぽ）AKA 黒柳陽子(qnep Co.,Ltd.)：ドリームキャスト用ゲームソフト「戦国TURB」と「戦国TURB Fanfan I♥me Dunce-doublentendre」の原作・キャラクター・脚本・設定・ディレクションその他、携帯ペット「たまごっち」の企画原案、キャラクター案デザインなどをした人。株式会社ソニー・クリエイティブプロダクツを通じて関係各社からキャラクターグッズが全国のm.i.x!各店でひっそりこっそり販売中。。なかったらお店の人にきいてね！ヨロシクネ。新キャラのことは・・気長に・・（敬称略）

privexactress（ドリマガ篇）38



ちっぽの脳内を支配する26-7くらいの異なる同じ世界に、

だいだい110人くらいの別人格ちっぽが

1人ずつ数人単位で生活する、

日本No.1、世界最大級の大掛かりな老舗着せ替えRPGゲーム。

UOとは：まず、髪型と皮膚の色を選べます。あとはモンスターと戦うこともでき、料理や服をつくったり、道具や家具をつくったり、好きな色にそめたり、おうちにかざったり、武器や防具をつくったり、罠をかけたりはずしたり、人から物を売ったり買ったり、本を書いたり、ものを捨てたり拾ったり、宝をさがしたり味見をしたり、人間のプレイヤーから死体を冒涜されたり盗んだり盗まれたり殺したり殺されたりするとっても楽しいネットゲー。

UOはグラフィックをちまちまま2Dかグロイ3Dか選んで遊べるんですけど、このほど発売になった新しいLBRっていうソフトを買ってアップデートするとなんかいろいろ変わってるんです。特に2Dのかわいいちまちましたドット絵のグラフィックがすきな人は2D方面をアップデートしますとちびちび感はそのまま、それまで省略されていた部分が豪華なかんじになって大登場！そんな老舗旅館（？）の心づくしのサービスです？

定番ゲエム：動物番長ですか。チャン5、ジェットセットとセットでnotゲーマーにおすすめするおいしい接待用ソフト。と思ったのですが・・（もぐ）。

このコーナー：nanoray（nanorayspex）が、「ちっぽ（ぴょんぴょん帽）」と「ちぽ（はむちゃん）」を通じて何かしたりするアフェアー。

弊社　http://qnep.com/

言わないでぃょぅとおもったけれども、言った。そんなことばかり。大いなる世界免責

©2002 qnep Co.,Ltd.

真・ドリマガ解放区宣言!!
〜限界ギリですスペシャル!!〜

■こんなゲッターは嫌だ!!

大阪府／慶悠
このゲッターもオープンゲットして地中に潜ったりしますか？

■元ネタ知らず

岐阜県／人間椅子
シリーズ唯一、そんな感じのロベリアさんの休日。公園のカップルとかに罵声を浴びせるのが仕事。

■スペチャンとかけてます

スペースチャンネル5 パート2
心地よい脱力感 女性引き付ける

三位に入った。ファミ通調べでは、十二位に入ったドリームキャ

〜ら〜は〜踊り団〜」などと突然歌い始めてバトルが始まる。ボタンを操作し、相手の踊りをまねれば勝ち。救出した人たちを引き連れ、歌い踊りながら行進する能天気なノリは、インド映画さながらだ。敵を何体か取り逃がしても「あらかた片づけましい。

ところ、すっかり気に入ったマイケルから出演の申し出を受けたといい、「スリラー」などほぼすべての名曲の振りつけが入っている」（セガ）。

九九年発売の第一作はDC用のみだったが、DCの生産中止に伴い、今回はPS2主体になった。今週四位の人気作「バーチャファイター4」も本来ならDC専用。セガには悪いが、PS2ユーザーとしてはDCの失敗を踊りながら喜びたい。（ゆ）

日経流通3/2号より。
うしろ4行は本当に悲しくなります。

専用。セガには悪いが、PS2ユーザーとしてはDCの失敗を踊りながら喜びたい。（ゆ）

新潟県／七色ポチ猫
じゃあボクは、踊りながら喜ぶあなたに足払いを仕掛ける役ね。全DCユーザー代表。

■ゲッ!!　ギリギリすぎだよ!!

群馬県／よみ
「ジョジョの奇妙な冒険」の人からエール。確かにジョジョのキャラだ。うんうん。

ロリ☆コーナー

■大人気のモモちゃんです

北海道／画竜点睛!!

ネズは“モモちゃん”と聞くと「燃えろ！ジャスティス学園」のモモちゃんを思い出しますが、最近はモモと言ったら彼女。

■続編の登場が待ち望まれる

徳島県／空龍あるふぁ

強く、美しいヒロインもお兄ちゃんの前では可愛い妹。「ベロニカ」は兄妹愛を感じるいいストーリーだったなぁ〜。

■ベタベタだけど、ね

東京都／NARUM
こんなにかわいく作る意味とか謎。戦闘用だったら神取忍タイプのレアリエンが強いって。

■期待作の1つだね

宮崎県／777
ヘソ出し、おさげ、そしてぺったんこ（なにが？）。基本はすべて押さえてると言えよう。

■乙女ですから

愛知県／Tome-X
兄の剛田たけしのあだ名がジャイアンなのに対し、妹は本名がジャイ子なのはこれいかに。

CDリリース案内
ドリマガ CD GUIDE

ALBUM
ZERO album-歌姫2
中森明菜

発売中
あの名曲たちをカヴァー
復活の予感に満ちた一枚

●KITTY MME
●3059円
「黄昏のビギン」「桃色吐息」「アデュー」「別れの予感」「秋桜」「異邦人」他、全12曲収録

ロングセラーを記録した「歌姫」の続編。デビュー20周年を迎えた明菜が、今回も世代を超えて愛される名曲の数々を独自の表現力で歌い上げている。

ALBUM
Dear…
岡本真夜

発売中
愛しい気持ちが詰まった
二年ぶりのオリジナルアルバム

●徳間ジャパン
●3,059円
「Dear…」「Catch me」「愛を知る街へ」「Tears」「ハピハピ バースディ」「One Room」他、全12曲収録

耳に心地よい歌声と楽曲が、優しく心を包み込んでくれるパステル画のような12曲。恋愛中の人や前向きな気持ちになりたい人におすすめのアルバム。

MAXI SINGLE
HEAVEN/REMEMBER
masumi

発売中

●Victor
●1,050円

澄み透ったヴォーカルと圧倒的な歌唱力で洋楽ファンにも支持されそうな女性シンガーのWタイアップマキシ。

ALBUM
十二月〜Winter Caravan Strings〜」
斎藤和義

発売中

●Victor
●3,200円
「劇的な瞬間」「ロケット」「幸福な朝食　退屈な夕食」「Baby I Love You」他、二枚組全20曲収録（初回盤のみ21曲）

昨年末に行われた弦楽四重奏とのコラボレーションライブを収録。美しくもカッコイイステージに酔いまくれ。

MAXI SINGLE
それぞれの空
大木彩乃

発売中

●Victor
●1,155円
C/W「影ふみ」

切ない気持ちを印象的なメロディで綴ったミディアムバラード。映画「翼をください」のイメージソングに。

ALBUM
リリース
PET SHOP BOYS

発売中

●東芝EMI
●2,548円
「Home And Dry」「I Get Along」「Birthday Boy」「London」「E-Mail」他、全10曲収録

二年半ぶりのオリジナルアルバムは、ギターとヴォーカルを前面に押し出して、気持ち良さ全開に仕上がっている。

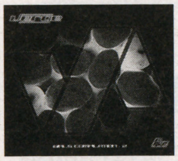
僕の私のマイニュース

担当イケ

リポートFILE　003（inミュージック）

ゲーム音楽CD（サントラ、Vocal楽曲含む）が早いペースで、しかも多数リリースされていて、かつデキが良い作品が出回っている昨今ですが、みなさんはどのようなゲームミュージックがお好みでしょうか？　もしくはオススメの曲がありますか？　ということで、ちょいとゲーム音楽ネタでひっぱってみたい今日この頃。あなたの好きなゲームミュージックなどを募集いたします。この「情報が欲しい」とか「あの曲を探して」とかいう情報があればぜひ！

ってことで今回は、ここ最近の良作のサントラを独断と偏見でピックアップ。機会があればぜひとも聴いてほしいものばかり。



「verge」（ヴァージ）　価格¥3,800（2枚組）

コアなゲームユーザーならばご存じであろう「Kanon」や「Air」の曲を手掛けた「I've sound」（WOWOW「おねがいティーチャー」など）のアルバム。ノリの良いビートと心地よいグルーヴ感、そして数々の「歌姫」の声が堪能できる1作。「AIR」オープニング曲とオリジナル曲5曲、「鳥の詩」などを含めた全23曲で構成。

「Water ~ for relaxing time~」　価格¥3,059　【発売元】キングレコード

PS2ゲーム「花と太陽と雨と」のサントラ。「アナタの心にマイナスイオンの時間を……」をテーマに制作された本アルバムはゲーム中に使用されている「月の光／C.A.ドビュッシー」を初め「G線上のアリア／J.S.バッハ」など、誰もが知っている名曲を含む全16曲で構成。気軽に部屋で流しておきたい1作。

担当ホンゴーの セゲいち！まんが道場

当分の間、"バトル"と"福珍ズ　アワー"を、1回ごとに掲載していくことに決定！　ということで、今回は福珍の世界をたっぷりとご堪能あれ！（っていうほどスペースないですが）

連載その3　福珍ズ　アワー

福珍マンガを読者に問う!

前回に続いて連続調査。コーナー企画を勝ち抜き栄冠を得た福珍であるが、はたして読者の評価は？　今回の「福珍ズ　アワー」がおもしろいと思った人は、今号のアンケートハガキ（P120とP121の間にはさまれてる）の「問9●おもしろかった記事」に、1～3番どこでもいいんで、"20"と記入して＆他のスペースも記入して＆切手を貼って、送ってください。アンケートハガキの書き方の詳細は、P120の「ハガキの書き方」を読んでね。

マンガ作品を募集

"セゲいち!"まんが道場では、積極的に才能を発掘していく方針です。『ドリマガ』連載作家の肩書きは決して夢じゃない!」ということで、ぜひあなたのマンガを送ってください。条件は「ハガキ1枚を使って」ということのみ。「〒107-0052 港区赤坂4-13-13　ドリマガ　セゲいち！マンガ道場」まで。あなたの応募を待ってます!

月刊 ドリマガの輪

「読者とドリマガ編集者の触れ愛」がコンセプトの当コーナー。読者のみなさんからのハガキで編集者たちを奮い立たせてください。右は次回掲載予定のコーナーです。投稿よろしく!

爆弾岩の"こんな夢を見た"

みんなが見た夢（悪夢、予知夢、白昼夢、ネタなどなんでもOK）をご紹介。担当の爆弾岩が直感と霊感を働かせて勝手に夢判断したりします。　（担当：爆弾岩）

続・語尾道 ―ごびどう―

担当ま

めずらしく、文字のみで構成。しかし時間が足らずに、思いつきながばで挫折。……思いつきはやめろってこと？

あなたの身近な『ゴビ』教えてくださ～い!!

と、前回告知しましたらこんなおハガキが……。**「まだやってたの!?　すごくまっとうに道を歩んでいる方々もいらっしゃるので驚いています。これを出す頃にはもう、手遅れだろうな。こっちのほうは終っていると思います」**とは新潟県の鉛筆小僧さんより。やってますよ！　ええ、そこに道がある限り進のみです!!（何かが違う……？）そんな鉛筆小僧さんの意見は――**新時代、いやな時代。語尾は顔文字なんじゃないかと。私は使えないから、使わないけれど。その場合、ゴビドルは電子アイドル!?**――うーむ（^_^；）（←こういうやつですね？）　たしかに文末に（＞_＜）（－－；）（@_@）（T_T）（^_^）なんていうのが付いているの多いですよね。近年。もっとも、最近は進化し過ぎてその顔文字（や言葉のつかい方）についていけない年寄りなワタクシなのですが……。――**もちろん「なのだ」です。ハム太郎やバカボンパパが影響されやすい××な子供を味方につけた余裕の勝利でしょう**――というのは岐阜県の人間椅子さん。この語尾を聞いて「バカボンパパ」を連想するか「ハム太郎」を連想するかで、歳の違いがバレるようなー。え？　ワタクシですか、そ、それはもう……ははは……。――**静岡県の三丸さんの疑問へのお返事・一番印象に残っている語尾はやっぱり「～だにょ」でせうか。でじこの。でも私としてはこれを推したい。『～ボブゴブ』（元ネタ→BASTARD）**――と推薦もくださったのは新潟県のこりんきかぜさん。どうもです。「だにょ」はワタクシも記憶に新しいですが、もうひとつの方は……読んでいたんですがねぇこのマンガ。どんな場面で使われていたのか、暇なときにでも教えてください（自分で調べろって!?）。――ってなわけで、今回は文字のみでお送りしてみました～。さて、ゴビドル（と語尾道）の明日はどこへいく～!?

（以下・次回！）

編集部一のミーハー野郎タシ狼の 続・次はコレが来る!

NHK教育は意外な穴場です

NHK教育番組はプチヒットものの宝庫。フランス語とかマテマティカなどは、たいそうな有名人やエライ人が何気なく出演していたり、ハッチポッチみたいに視聴者像の見えない番組があったり、「さんさんさんさわやか○くみー♪」がまだ続いていたり、バラエティに富んだ編成がステキ☆です。

●「さとうきびの歌」by森山良子。沖縄で大ヒット中。♪○わわーざ○わーざわ○ー。

（沖縄県／ぴーたん）

大阪府／英季

じつは俺も初めて見たときから「ストレッチビーム！」にやられてトリコです。

――まだ沖縄ブームは続いてますか？　そういえばこれも「みんなの歌」が発祥でしたっけ？

●『ドリマガ』週刊化が来るんでしょ？

（滋賀県／続・オレ）

――ええー!?　いや、やっぱり違うみたいですよ。ドリマガ掲示板で、現在編集部内勤の画家さんが否定してるし。

●「『ドリマガ』を読んで受験に受かった!」みたいな偽広告を学校前で配布するバイト読者が3月末に急増。受験終わりの校門で予備校のパンフ渡すのはさすがに失礼だぞ。

（新潟県／鉛筆小僧）

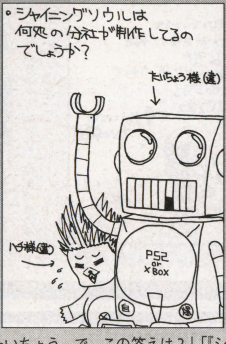
――たぶんバイト代は出ませんが、ぜひやってほしい！　ファ○部みたいなことを自主的に。そのためのドリマガTシャツだし（ウソ）。

時代が俺についてくる

あなたの身の回りの流行もの、これから流行ると思うものを教えてください。ただし誰もついていけないマイナーネタはボツになりますよ。

たいちょう＆ハチのなぜなに!?出張所

「たいちょう、『サクラ大戦４』の発売で、今や全ドリキャスユーザーは『４』三昧の日々かと思いますが」「まあ、そうじゃの」「そんな中、神奈川県・太田和志くんからこんな質問が」「うむ？」「えー、鉄道マニアの知人が『サクラ３』のオープニングの汽笛を聴いて、『これ、旧日本国鉄標準型"SW５形式"の汽笛から録った音でしょう』と憤慨していました。ところで、ゲーム内に使われるこのテのリアルな効果音（車のクラクションや『セガガガ』で使われた法螺貝の音とか）などは、どこかから録ってくるのでしょうか？とのことですが……」「うむ。そのお友達は、ずいぶん詳しそうじゃが、いったい旧国鉄時代のSLの音をどこで聴いてきたのじゃ？　いったい何歳なのじゃ？　ワシはそちらのほうが知りたいの（笑）」「たいちょう、逆に僕らが"なぜなに？"なんて言ってちゃダメじゃないスか（笑）。まあ、ゲームの場合、実際に音で本物をこだわる場合は、本当にその車の音を録ったりすることもありますが、意外と著作権フリーの素材から録ってくることや、自作する場合もあるようですからね」「うむ、今回のエクレールの場合、帝都花組の技術は巴里花組にも導入されておるわけじゃから、別に汽車の音が日本製でもいい……という理屈も考えられるのじゃがの」「はあ、なるほど……。まさに技術交流というわけですね」「ま、こういう指摘から、ゲーム上の設定を自分の想像力で補完していくというのも面白いわな」「ですね」



◀埼玉県・パスキー(21)

「たいちょう。で、この答えは？」「『シャイニング・ソウル』は分社じゃなくて、セガが作っとる」「○○○○○○ですね」「む」

みんなのなぜなに!?募集中！

このコーナーでは、みんなからの素朴な疑問をお待ちしているんだな。隊長・ハチがいろいろと調べてくるんだな。もちろん本家「なぜなに」ネタも募集中なのだ。

ドリマガ流!? 投稿ハガキ質問箱改 by YOH

ご意見箱

～今回のお題～
再質問もの　その３

こんにちは、YOHです。この季節は花粉症で鼻と目が使い物になりません。みなさんはどうですか？　かゆいからって汚れた手で目をこすったりしないようにしてくださいね。ということで始めます。再質問もの（総集編？）３回目です。

●文字ネタはコーナーごとなら１枚のハガキにいくつ書いてもいいの？

○OKです。ただし、文字の大きさは普通に読める程度にしてくださいね。さらに、文字はできるだけていねいに書いてください。ペンネームが読めない（似た字のどれかわからない）ために、採用を見合わせる、ということもありうるので。

●まとめ送りした場合、中に書くあて先ってどこまで書けばいいの？

○あて先はドリマガ編集部以降が書いてあれば大丈夫です。自分の住所やペンネームはちゃんと全部に書いてくださいね。封筒から出してコーナー別に仕分けるので、封筒にしか住所が書いてないと、わからなくなってしまいます。

●修正液を使ったらダメですか？

○使った結果、厚さが１ミリ以上に……とかでなければ大丈夫です。蛍光ペンなどを使って罫線を引く場合などもそうですが、コピーして出なかったら大丈夫です。一度コピーでいろいろ実験してみるといいですよ。おもしろい効果を発見できるかも。

次回のお題は……

もうちょっと続きます。昔とは状況が変わっているので一度お答えした内容でも、答えが違ってきている場合がありますので。

質問募集中

当コーナーでは投稿に関する質問を募集中です。内容はイラストや文字ネタに関することならなんでもOK。質問は１枚のハガキにいくつ書いてもいいので、お気軽にどうぞ。

ハギーにおまかせ

カプコン宣伝チームの萩原氏ことハギーが熱く語るコーナー！ハギーに聞きたいことがある人はこちらまで。採用者にはハギーから何か送ります。（担当：㊂）

ぴあんのネットゲームでGO!

DCで遊べるネットゲームで出会ったイイ話、イヤだったこと、遊び方の提案まで、ネットゲームに関する投稿をよろしく。文字ネタ、イラストも歓迎。（担当:ぴあん）

あのゲームを探して！

「あのゲームのタイトルが思い出せない」そんなあなたの「懐ゲー」を読者のみなさんと一緒に調査します。ジャンル、ハード不問。手がかり求ム。（担当：スーパーJ）

ゲームキャラ無差別にらめっこ

イラストハガキでの一発勝負！絵のうまさではなく、いかに笑わせるかがポイント。基本的になんでもありですがゲーム製作者をネタにするのはNG。（担当：ケイ）

ゲームでフュージョン

既存のゲームタイトルを組み合わせてオモシロワードを作ろう。２つ以上組み合わせてもOKだけど、原型を留めないものはつまらないので、ほどほどに。（担当:ウメ）

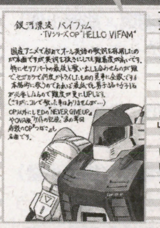
セガカラを応援します ♪＝４ アニカラ大好き

カラオケのことなら何でも取り上げられることになった当コーナー。おかげさまで投稿ハガキが倍増。担当者も本当に喜んでいるぞ。もちろん、セガカラへのリクエストも引き続き、行っていくので、歌いたい曲がある人も投稿よろしくネ！

♪♪♪「ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…」。でも、これ、何に使われた曲？（広島県／chimera）

★★★ラジオ番組「オールナイトニッポン」で、当時のパーソナリティー・鴻上尚史がドラクエ好きが高じて作ってしまったシャレの曲だ。

福島県／入井詠亜



初代バイファムいいね！「Hello, Vifam」（セガカラNo.020803）のセリフ部分はホント、難しい。挿入歌として使われた「君はス・テ・キ」もいいぞ。

3月～4月のセガカラ新譜紹介

No.	タイトル／アーティスト名
28749	Funkastic RIP SLYME
28750	Northern Lights 林原 めぐみ
28753	壊れていくこの世界で PIERROT
28727	Ring My Bell 矢井田 瞳
28743	エスコート ゴスペラーズ
28755	ナイスな心意気 嵐
28756	どんぐりのチューッ! どんぐりメイツ
28757	FINAL LOVE SONG 井上 陽水
28758	I can't stop my love for you（ハート） 愛内 里菜
28759	未定 globe
28760	Rose shela
28761	未定 Fayray
28762	song for you EXILE
28763	未定 hiro
28765	枯れない花 橋 真梨子
28766	こぼれ花 門倉 有希
28768	Ready Go!(仮) 田村 直美
28769	夜霧 加門 亮
28770	LOVE MONSTER FANATIC◇CRISIS
28771	未定 カントリー娘。に石川梨華（モーニング娘。）
28772	未定 エレファントカシマシ
28773	あさきゆめみし 松原 のぶえ
28774	maple 工藤 静香
28777	回想の詩 SING LIKE TALKING
28778	al di la H∧L
28779	エチュード ～春盤～ 川村 結花
28780	散歩しよう bird
28781	空と糸-talking on air- 原田 知世
28782	あなたの笑顔 上杉 香緒里
28783	あっちむいて ホイでおじゃる おじゃる丸・カズマ・電ボ・子鬼トリオ・小町ちゃん・金ちゃん・オカメ姫
28784	ワダツミの木 元 ちとせ
28785	キラリ☆宝物（ラブひな　Again） 堀江　由衣
28786	小さな恋のうた モンゴル800
28788	黄昏のルンバ 真木　柚布子
28790	おさかな天国 柴矢　裕美
28791	生命あるかぎり 美山京子
28794	いいことある記念の瞬間 モーニング娘。
28795	初めてのロックコンサート モーニング娘。
28796	男友達 モーニング娘。
28797	いきまっしょい! モーニング娘。
28798	電車の二人 モーニング娘。
28799	本気で熱いテーマソング モーニング娘。
28800	好きな先輩 モーニング娘。
28801	なんにも言わずにILOVEYOU モーニング娘。
28802	あなたに モンゴル800
28754	try your emotion w-inds.
13762	Home Sweet Home Every Little Thing
13763	kiseki 佐田真由美
13764	Leave Yesterday Behind Carpenters
13765	Light　Your Fire RIZE
13766	Love Letter LOVEandSOUL
13767	LOVEfilia PaniCrew
13768	Merry X'mas LOVE PSYCHEDELICO
13600	大きなあなた小さなわたし shiina
13694	想い出飾り 青木香織
13699	心の地図 中村雅俊
13700	あいつ 中村雅俊
13703	純子の港町 氷川きよし
13748	Tattoo Girl REBECCA
★★★	「飛行機」ほかアルバムから７曲 aiko s

※残り25曲と配信日はホームページで確認しよう
<http://www.sega.co.jp/sega/kara/sinpu.html>

※このコーナーの全投稿者の中から毎号１名様にドリカラ本体をプレゼント！　これがあれば、自宅で思う存分、セガカラが楽しめるゾ！

激LOVEカフェ! 虫眼鏡持ってこいこのやろ～!!スペシャル

北海道／不二ヨーデル
一打目にドラを切ると、雀鬼にどやしつけられるそうです。

■to徒然のドラさん

宮城県／愚劣夫22
ネズ的には「鉄人兵団」がベスト。エンディングがヨカたい。

■to徒然のドラさん

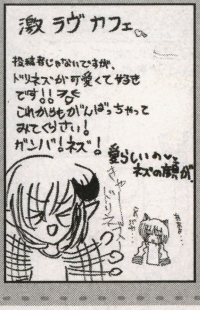
広島県／chimera
We Love山口県!! これからもぎゅんぎゅん投稿しませう。

■山口県がんばれ!!

青森県／床屋郎伊組
一躍偉人の座をゲットした鉛筆さん。苦労は報われるのだナ。

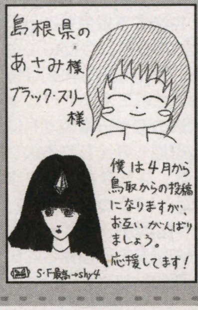
■鉛筆小僧さんお疲れさま

神奈川県／珠羅音
これって愛の告白? 母ちゃんやったヨ!! 頑張ってみたぁい。



■to……オイラ?

島根県／shy4
さらば島根。こんにちは鳥取。4月は出会いと別れの季節っス。



■toあさみ様、ブラックスリー様

山口県／長娘娘
互いに刺激を受けながら切磋琢磨していくがヨロシ。

■toなゆか様

長崎県／KULA
人気抜群の空龍さんのイラスト。「萌え萌え」だそうです。

■to空龍あるふぁ様

ふかわ流総本山

●ドリマガに「コミックと○のあな」の広告は載っていないって、何度言ったらわかるんだ!!

（新潟県／七色ポチ猫）

――ありません。

●君はユーザーじゃなくて消費者なのかい？　じゃあ向こうもメーカーじゃなくて企業なんだよ。

（新潟県／鉛筆小僧）

――オトナの理屈ってよくわからないや。

●何言ってるんだ、君から見たらみんなロリだろ。

（新潟県／鉛筆小僧）

――先日、マリオが26歳というのを知ってビックリ＆ブルーに。マリオがゴリラを密猟していた頃にもどりた～い!!

●怪物倒してムービー見るのもマージャンに勝ってギャル見るのも同じだろ。

（静岡県／渡辺つばさ）

――むしろ、天和を連発する「スーパーリ○ルマージャン」の姉妹に勝つほうが大変で偉大なのでは。

●ロリも偽実写AVも「女子"校"生」でひとくくりだね。

（岐阜県／人間椅子）

――ちょいとそっち関係には強いのですが、"高"と表記すると、ビデ倫の審査に引っかかるのですよ。「女子校の生徒」はＯＫで「高校の生徒」はまずいということなんだナ。以上、豆知識終了。

＊ポイントランキング＊

現在、ポイント獲得者に賞品をモリモリ発送中です。遅れてしまっていてスミマセン。まだプレゼントが「届かねーぞ!」という方がいらっしゃいましたら、投稿ハガキの隅にでもその旨を書いて送っていただけると助かります。漏れがあるといけませんので、一応念のためお願いします。

ポイントがたまったら、ポイント数に応じてプレゼントを差し上げます。

■10ポイント……図書券＋ドリマガ特製オリジナルグッズのセットをお送りします。
■20ポイント……お好きなソフトを1本差し上げます（注：限定版や通販専売タイトルは除かせていただきます）。

20点	YUKITO／るみやん
19点	アメニティー／木の子／にせボーケン／大山正之／ZABADAK2／ゆっち
18点	英季／中村る～しあ／不二ヨーデル／星野美夜／ポケモン・すずき／みどりあおい／鉛筆小僧
17点	太刀華／DEB／みるぷ～☆／30円
16点	帝王ソダン／花好きのオジサン／福珍／小鈴
15点	TOM☆CAT／パスキー／ちくばふみ／ちから／ゆみら丸
14点	ぴーたん／うろつきマクド／S・F最高／夏目リョウ／は～ぶ／ブラック・スリー／おくは乱舞／KABU／床屋郎伊組
13点	神取ルキュ／GUY神／こりんきかぜ／鈴木はい
12点	ジュリ推2号／アキ空／カルメン大沢／グラハム・J／忍火満太郎／ハガキショブン／ブンブンヘッズ／もみじ／愚劣夫21／人間椅子
11点	如月こずえ／琴似／紫月花弥／てるぴ～／水忽闇／二歩／猫屋敷／ぴよスタン／風華白刃
10点	えむし／呑む剣／まさゆみ／いまだ.com／宇奈月かりん／おつかレビン／がば／なゆか／J9.／徒然のドラ／TON／バレン／悠南海乙／るか／かぁ～くん／伊桜みさいる
9点	柘榴すおう／NARUM／まゆる／明星ハテナ／NRF／大島俊光／画竜点睛!!／牛鍋屋／社流ろあ／蘇芳／トロッコ／守谷T教授／渡辺つばさ
8点	七色ポチ猫／ぷうかJターボ／エィヴァエィ／Sキャモ／つき　ゆうすけ／なるこゆり／林淳一／光里依夢／ブルニック／ミレニヤン／空龍あるふぁ／続・オレ
7点	クッキー／ひろじゅ／青木凛／内海まりお／ab／神田史生／からくり餃子／カヌー部／片山美里／血みどろ山下／ホゥエァァァ／南斗ライバ／スーパーストライク／りんどう
6点	SS甘党メモラー／じゃじゃ／鶉豆／キャロ目／新ばみっち／創世／つきしま　まりも／トチギ／TOGi／ドンホセ／ねじまきイトウ／藤／まろかん。／もやしん／山田ロダン／時代遅れの漢
5点	S.E.M／慶悠／タケムラタケコ／夢心状態／扇悠太／KIDO子／くれじじ／越賀谷誠実／駿／shy4／スケルツォ／永沼ブー／春緋／ハリウッド百裂拳／日狩都門音／FreeFly夢鏡／松本甘栗@ムーキャス団員#013／緑色ランタン／三石業界裏情報／ムカ／山月流／ハイエロファント

この集計は3月22日号までのものです。

各コーナーのご案内

●ドリネスと語る～……日常のできごとや疑問など●ドリマ画人……イラスト、筆絵、ドット絵コーナー●月刊ドリマガの輪……ドリマガスタッフと触れ合おう●真・ドリマガ解放区宣言!!……ハガキネタなんでもアリ●こ・ん・な・のいやだぁ～……「こんな○○はイヤだ!!」ネタ系コーナー●ドリマンガ……コママンガのコーナー●ドリマガご意見箱……真面目なご意見●ショタコーナー……ショタ好きが集まるコーナー●新コーナー委員会……新コーナーをみんなで考えよ～●勝手にうわさ話……嘘情報をホントっぽく書くコーナー●激LOVEカフェ……投稿者同士エールを交わそう●泣ける話……不幸自慢●いきなりコピーライター……あのゲームのキャッチコピーを考えよう●その他なんでも募集中!!

投稿のオキテ!!

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒1色で書いてください。ハガキよりも薄い紙は無効となる場合があります。スクリーントーンを使用する場合には、はがれないように貼ってください。
●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆は使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。
●封筒によるまとめ送りもＯＫですが、名前などもかならずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号／住所／氏名／PN／電話番号を明記するにしてください。また、まとめ送りの際には、封筒の中身を明記してください。

「ドリマガ」の読者イラスト投稿が、メールでも受け付け可能になりました。以下の投稿規定を守って記事末のメールアドレスに送ってください。
■投稿規定■
●ファイル形式：JPEG
（できるだけ低圧縮、かつRGBで）
●ファイルサイズ
モノクロ：200KB以下
カラー：500KB以下
●住所・氏名（PN）・年齢（任意）・TEL・E-mail・URL（任意、ある人のみ）・イラストの題材（ゲームのタイトル）・描いた絵に対してのコメント（20文字程度）を送信メールに明記のこと。
送り先は
dreamc@softbank.co.jpになります。

鳥取県／るか

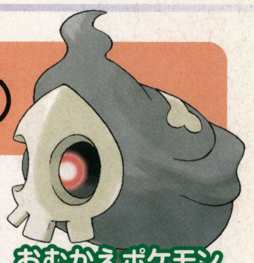
ゲームキューブマガジン GAMECUBE MAGAZINE

今回は、ＦＣ時代から開発に携わっていた人たちによるGBAの大作「ファイアーエムブレム」を重点紹介。ＦＣと言えば、河津敏秋さんも任天堂ハードに帰ってくるね！

P97 ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版(仮) GBA
P98 ……ファイアーエムブレム 封印の剣 GBA
P104 ……マリオサンシャイン（仮） GC
P104 ……メトロイドプライム（仮） GC
P104 ……NBAコートサイド2002 GC
P105 ……マリオゴルフ（仮） GC
P105 ……マリオテニス（仮） GC
P106 ……バイオハザード GC
P109 ……シャイニング・ソウル GBA
P110 ……ロックマン ゼロ GBA
P110 ……ひつじのキモチ。 GBA
P110 ……ファミリーテニスアドバンス GBA
P110 ……BIOHAZARD GAIDEN GBC
P111 ……スパイダーマン ~ミステリオの脅威~ GBA
P111 ……テトリスルワールド GBA
P111 ……デンキブロックス GBA
P111 ……信長異聞 GBA

ポケットモンスターGBA版（仮）

冒険の舞台はアドバンスへ！
どんなポケモンたちに会えるかな？



どうも最近はGBAの通信ケーブルを使ってないなあ、なんて思っているみなさんに朗報！ 年内の発表に向けて着々と開発が進みつつあるGBA版「ポケモン」の最新情報をお届けしましょう。今回公開されたポケモンたちはこの夏、上映される映画にも登場する新ポケモンたちで、サトシ少年やオーキド博士がビックリする予定（新種が発見されたことについて）。劇場版にはまだまだ新種が登場しそうなので、次の情報にも期待してね。

ドリマガ 特報 GBA

対応機種■ゲームボーイアドバンス

2002年	発売予定・完成度?%
価格■	未定
ジャンル■	RPG（ロールプレイングゲーム）
発売元■	ポケモン
プレイ人数■	1人
URL■	—
対応機器■	ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル
備考■	—

前作のイメージを損なわないゲーム画面はホッとするというか安心するというか。ちなみに左に大きく掲載したのは今回のGBA版の主人公。手にしたポケモンボールは従来のものと同タイプ？ それとも？

“進化前”ポケモンに新種続々？

以前から公開されていたソーナノは、がまんポケモン・ソーナンスの進化前の姿。「金・銀」で進化前のポケモンが多数発見されたことを考えると、今回もかなりの数が予想される。もちろん新種のヤツもね。

©2002 Pokemon.
©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム®
封印の剣

ドリマガ 特報 GBA

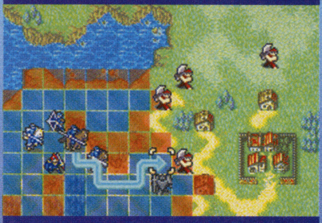
対応機種■ゲームボーイアドバンス

3月29日発売予定・完成度100%
価格■4,800円
ジャンル■SLG(シミュレーション)
発売元■任天堂
プレイ人数■1〜4人
URL■http://www.nintendo.co.jp/
対応機器■ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル
備考 対戦モードで、4人同時プレイ可。

「ファイアーエムブレム」のベーシックかつ奥深いシステム

第一作がファミコンで登場して以来、シミュレーションRPGの祖として評価され続けてきた「ファイアーエムブレム」。「互いの数値をもとに結果をはじき出す緻密な戦い」というシミュレーション要素と、「確固たる人格が設定された人物たちの成長とドラマ」というRPG要素。換言すれば詰め将棋的なデジタル面と、思い入れというアナログ面。これは本来なら相容れなさそうなその両者を、文字どおり一体化したゲームである。

マップ画面



各章ごとに設定された舞台は、四角いマス目で区切られたマップで構成。この中で自軍と敵軍が交互にキャラを動かし、戦っていく。

戦闘シーン

戦闘は一対一でのアニメーション。こちらから仕掛ける場合、攻撃が当たる確率と与えるダメージのデータがあらかじめ確認できる。

散った仲間は帰らない……

敵に倒された仲間は帰らぬ人となり、残った者で引き続き戦う。このシビアさが「エムブレム」の魅力。

リキア同盟を率いる若き将
ロイ
ロード

リキア同盟の諸侯のひとつ、フェレ家の跡取り。そしてこの物語の主人公。病で出陣できない父エリウッドに代わりリキア軍を指揮。若さゆえの未熟さもあるが、つねに平和への道を求める。

オスティアの聡明な少女
リリーナ
魔道士

リキアの盟主オスティア候の一人娘。エリウッドとオスティア候が戦友ということもあり、ロイとは親しい間柄。強力な魔法で戦闘を、そして明るい性格でロイの精神面を補佐。

STORY エレブ大陸の国々

人と竜が激しく争った「人竜戦役」からはるかな時が経ち、今では人間だけが住むエレブ大陸。西には高度な文化を誇るエトルリア王国、東には堅実な文化と質実剛健な気風をもつベルン王国があった。そしてリキア同盟、イリア地方、サカ地方といった小さな勢力も点在していた。

「個性的な軍を編成」「好きなキャラを最強に」「全マップをノーミスでクリア」「敵のアルゴリズムの裏をかく」というように、「ファイアーエムブレム」の魅力はじつにさまざまな方向に伸びている。このあたりはことさら言葉を重ねずとも、ワクワクしながら待っているファンには周知のことだろう。そしてもちろん、今回もその楽しさを継承しているのは言うまでもない。さて、そうした要素のなかでも「封印の剣」では特に「詰め将棋的な理知的攻略」が際立っている。

エレブ大陸を二分

 © 2002 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

戦局を左右する三すくみ

戦闘を有利に運ぶ戦術はいろいろあるが、なかでも特に意識すべきは攻撃の種類による三すくみだ。武器は大別して剣、斧、槍の3種類あり、これらは以下のように組み合わせで優劣が発生する。そして攻撃相手を選ぶ際に、有利な立場をとれば本来の攻撃力やヒット率以上の数値をはじき出すことができるのだ。なお、魔法攻撃も「理」は「光」に、「光」は「闇」に、「闇」は「理」に強いという三すくみがそれぞれ設定されている。

武器の力関係

「救出」システムで深まる連携

よほど敵との能力差がない限り、戦闘というものは攻撃の当たり外れにある程度の幅が出る。それゆえ、運が悪いと敵を倒しそこね、弱い仲間を危険にさらしてしまうことも多々ある。例えばボスなどの強力な敵に打たれ弱い仲間でとどめを刺そうとして（経験値稼ぎ）失敗した時などがそうだ。そんな時に役立つのが「救出」のシステムである。

敵を倒しそこねて、このままでは次のターンで確実にやられる！　そんな時、まだ動ける仲間が近くにいたら、隣接させて「救出」を選ぼう。

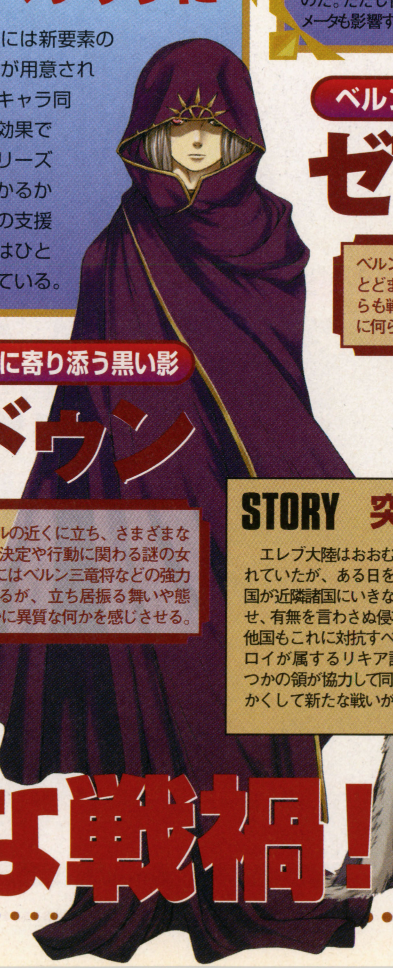
すると相手を拾い上げ、その場から離脱できるのだ。ただし体格パラメータも影響する。

「支援」の効果で、よりドラマチックに

「支援」の発生条件は「封印の剣」独自のシステム。キャラの組み合わせも意外と多い？

今回の「封印の剣」には新要素のひとつとして「支援」が用意されている。要は特定のキャラ同士に発生する心理的効果である。これまでのシリーズをプレイした人はわかるかもしれないが、本作の支援効果は従来のものとはひと味違った進化を遂げている。

これまでのシリーズでは戦闘での結果に不確定要素が影響したり、実際に戦うまでダメージ量がつかみにくかったりと、ある意味ランダムな要素が含まれていた。しかし今回は、戦闘前にダメージ量が表示されるなどの工夫がなされ、よりシミュレーション色が強く打ち出されている。しかも、このことが本来のキャラクター性を低下させるのではなく、むしろ「難しいマップを彼らでクリアした」という事実によって、思い入れを強める方向に働いていることに注目したい。



ベルンを統べる狂気の大君主

ゼフィール

ベルン王国の頂点に立つ国王。単なる権力者にとどまらず、次元の異なる強烈な剣技をもって自らも戦う武闘派。他国への突然の侵攻は、その裏に何らかの目的が隠されているらしいが……。

ゼフィールに寄り添う黒い影

イドゥン

つねにゼフィールの近くに立ち、さまざまなシーンで重要な決定や行動に関わる謎の女性。ゼフィールにはベルン三竜将などの強力な臣下が多くいるが、立ち居振る舞いや態度も含め、明らかに異質な何かを感じさせる。

STORY　突然のベルン軍侵攻

エレブ大陸はおおむね平和に保たれていたが、ある日を境にベルン王国が近隣諸国にいきなり軍を出兵させ、有無を言わさぬ侵攻を開始する。他国もこれに対抗すべく軍を結集。ロイが属するリキア諸国も、いくつかの領が協力して同盟軍を編成。かくして新たな戦いが始まった。

する巨大な戦禍!!

リキア同盟軍の進路

ベルン王国の横暴を阻止するため、さまざまな勇士が集ったリキア同盟軍。ここでは彼らの進軍と序盤のストーリー展開を解説していくことにしよう。

第1章 ～運命の息吹～

ストーリー

ロイはリキア同盟に参加するため、留学先から急いで故郷に戻るが、父らがいる城は、今まさに賊に襲われようとしていた！

全体マップ

攻略ポイント

敵は少ないが、地形効果を活用してダメージを抑える戦いを。ウォルトで体力を削り、他の仲間でとどめを刺すのも有効。ボスはウォルトでちくちく攻めるか、マーカスに削らせる。

新たに登場するキャラとその特徴

バランスがとれ、かつ原点をほうふつさせるクラス編成

ロイ ロード

前線で戦うにはやや厳しいが、騎馬、アーマー系に強いレイピアがここぞという時に役立つ。制圧役だけにせず、適度に経験を積ませておくこと。

アレン ソシアルナイト

移動力があり、有利な位置をとりやすい。武器は剣と槍の両方を扱えるので、その場ごとに有利なほうを選ぼう。ランスよりもやや力に優れる。

マーカス パラディン

初期メンバーにしてすでに上位クラス。強力だが、経験値はほとんど得られないので、危険な敵やボスを処理する時の「最後の手段」に。

ランス ソシアルナイト

特性は同じソシアルナイトのアレンとほぼ同じだが、こちらは技に優れている。また、初期装備にてやり（遠距離攻撃も可能）がある。

ウォルト アーチャー

弓矢で遠距離から攻撃可能。ただし隣接した相手には反撃できず、敵にもねらわれやすい。防御も低いので、ほかの仲間の後方支援に徹すること。

ボールス アーマーナイト

全クラスでも特に防御力の高いキャラ。そのぶん移動力が遅いが、前線で敵をとどめる壁としておおいに役立つ。武器は槍を得意とする。

第2章 ～ベルンの王女～

ストーリー

病気の父に代わってリキア同盟の中心となったロイは、契約した傭兵の合流地点へ。その途中、意外な人物の臣下と出会う。

全体マップ

攻略ポイント

すぐ南の敵は、砦に位置して戦うと有利かつ確実。その間に北の村にマーカスを向かわせ、アーマーキラーを入手。途中から登場するディークたちは、同様に近くの砦を拠点にして戦わせよう。その際、打たれ弱いシャニーはあまり前に出さないこと（特に敵のアーチャーを倒すまでは）。ザコを片付けたら、さっそくディークにアーマーキラーを装備させてボスを倒そう。

余談 戦士、強くなりました

元祖「エムブレム」では一発のダメージが大きい反面、攻撃が当たりにくかったため、変わり者（？）以外には見向きもされなかった戦士。しかし「封印の剣」では最前線でバリバリ戦えるキャラに！ いやマジで。

新たに登場するキャラとその特徴

回復、輸送、飛行、戦闘役と、サブもメインも大充実！

エレン 僧侶

待望の僧侶キャラ。戦闘はまったくできないが、ライブの杖で味方のダメージを回復できる。経験値を稼ぐためにもどんどん杖を使わせよう。

ライブの杖は消費アイテムだが、あとで購入できるので、少しのダメージでも積極的に回復だ。

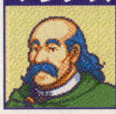
ディーク 傭兵

剣を使ってバリバリ戦う主力級のキャラ。戦闘のプロだけあって、体力や力、技などに優れている。相手によっては2回攻撃も発動しまくる。

ロット 戦士

傭兵に次ぐ主力級キャラで、斧を得意とする。特にHPは高く、前線の壁としてアーマーナイトにもひけをとらない。彼は技がやや高め。

マリナス 輸送隊



荷馬車のユニット。これに隣接すると入手したアイテムを輸送隊に預けたり、逆に引き出したりできる。これも戦闘能力はいっさいない。

通常のキャラは手持ちに5つしかアイテムを持てないが、輸送隊なら大量にストックしておける。

ワード 戦士

ロットと同じ戦士キャラだが、こちらは力が高めだ。アーマーナイトに強いハンマー（やや当たりにくい）を初期装備に持っている。

シャニー ペガサスナイト

山や海などの地形も自由に移動できる飛行ユニット。移動力も高く、ゲリラ的な戦いに便利だが、弓系の攻撃に極端に弱いのが難点。要注意！

各種スポット

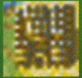
城門

各章の親玉が必ず居座っており、地形効果が高いせいかテコでも動かない（玉座の場合もあり）。ここの親玉を倒し、ロイに制圧させることでクリアとなる。

村

仲間が訪れると住人がアイテムや資金を寄付してくれたり、重要なイベントが発生する。ただし先に賊に襲われると台なしである。

砦



ここにいると防御効果が高く、1ターンごとにダメージも少し回復。アヤしい位置にある場合は、途中で敵が湧いてくる可能性が大。

第3章 ～後れてきた者～

ストーリー

フェレ家の北にあるアラフェン城に集結した軍が、ベルン三竜将の2人に強襲され、壊滅したとの報告を受ける。ロイたちはその被害の規模と生存者の確認に向かう。

全体マップ

新たに登場するキャラとその特徴

個性的にして即戦力の少年ふたり

チャド 盗賊

群を抜いて素早さの高いキャラ。アイテム類がなくても扉や宝箱を開錠できるという特殊能力をもつ。いちおう剣は使えるが、戦闘は不得手。

ルゥ 魔道士

魔道書を使って攻撃魔法（遠距離攻撃も可能）を唱えられるキャラ。魔法だと相手の防御力に関係なくダメージを与えられるのがメリット。

攻略ポイント

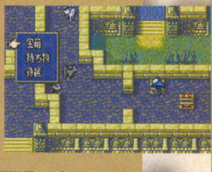
まず入口付近で敵を少しずつおびきよせて倒す。それと並行して上の村に3人ほど向かわせる（ソシアルナイトなど）。城内へは戦闘系キャラを先頭にして進入。右下にある宝箱は敵を処理してからチャドに開けてもらおう。ボスはへたにターンをかけると返り討ちに遭う危険があるので、二章と同じようにアーマーキラーを活用。

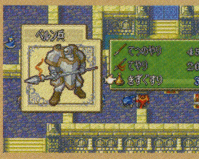
狭い部分は渋滞するので無理に全員を通さず、主力キャラを先行させる。

固くててこずるアーマーナイトも、魔法なら楽。ただし遠距離からで。

盗賊の見事な働きっぷり

ここのマップはまさに盗賊のための作り。ほかのキャラだと扉は「とびらのカギ」、宝箱は「たからのカギ」が必要だが、盗賊ならもとから持っている盗賊のカギ（しかも30ある）でOKなのだ。また、敵が持つアイテム（武器以外）を盗むことも可能。

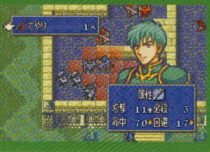




敵に隣接して「盗む」コマンド。あとは仲間に倒してもらおう。

余談 屋内への動物乗り入れが可能に

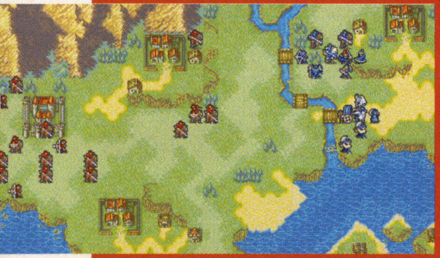
これまでのシリーズでは、ソシアルナイトやペガサスナイトといった「動物に乗ったキャラ」は、城内などの屋内マップでは降りた状態（ナイト）でしか戦えず、せっかくの特性が生かされなかった。しかし「封印の剣」では、そうした影響はナッシングに！



動物乗りでもズカズカ進行可。敵地だから遠慮がいらない？

第4章 ～同盟の崩壊～

全体マップ



ストーリー

ロイたちはリリーナが留守をあずかるオスティアへ向かう途中、エリックの治めるラウス領へさしかかる。だが、リキア諸侯の一員である彼は、ある企みを隠していた。

新たに登場するキャラとその特徴

予期せぬ2人は、じつはとてもいいコンビ？

クラリーネ トルバドール

エレンと同じく回復系キャラだが、馬に乗っているぶん急場にもかけつけやすい。武器での攻撃はできないが、クラスチェンジすると……。

ルトガー 剣士

使える武器や特性は傭兵に近く、戦闘能力も高い。ただし防御力が低めなので、前線で囲まれるとあっさり戦死することも。序盤はとどめ用に。

攻略ポイント

序盤はスタート地点付近で前線を固め、接近してくる敵だけを撃破。途中、南の砦から出現する海賊を全員片付けたら、西へ向かって行進。ボスは無理せずマーカスの「ぎんのやり」で削り、とどめをほかのキャラで。また、このあたりで物資が不足しはじめるので、北のほうにある武器屋と道具屋で予備のアイテムを調達しておこう。

4章はこの2人が仲間に。ルトガーは最初は敵対状態なので注意。

このあたりで、ライブの杖とそれぞれの主力武器を補給しておこう。

海賊は、海を渡って

数ターン経過すると出現する海賊は、その特性を活用して水上をぐんぐん近づいてくる。放っておくと西にある村を襲われるので、数人の戦力を割いてきっちり倒しておくこと。しばらくは連続で出現するが、全員倒してしまえば出てこない。

水際だとこちらが移動しづらいので、ある程度地上に誘導だ。

余談 傭兵と剣士の二分化

以前のシリーズでは主力といえば傭兵だったが、今回は「傭兵」と「剣士」に二分化されている。戦闘能力は大差ないが、剣士のほうが防御力が低いぶん分が悪いように見える。しかし、クラスチェンジを経ると個性づけがはっきりし、いずれも独自の味が出てくるぞ。

傭兵は豪快、剣士は流麗な雰囲気。どっちも捨てがたい。

民家

ここも住人との会話に。得られるアイテム類こそないが、攻略のコツや敵の情報、人間の悲喜こもごもなどが展開され、これはこれで必見だったりする。

武器屋

剣や槍など、直接攻撃用の武器が購入できる（品ぞろえはそれぞれ異なる）。何も売買しなければ移動前の状態に戻れるので、冷やかし目的でも遠慮なく入れる。

道具屋

こちらは杖や薬、魔道書の類を扱っている。やはり冷やかしOKだが、いかんせん経営者がうら若き娘さんなので、いらない物まで買ってしまいそうである。

第5章 ～炎の紋章～

ストーリー

オスティアを目指すリキア軍は、旧街道付近で、山賊たちが人々の生活を脅かしているのをまのあたりにする。黙過できないロイは、山賊の討伐を買って出る。

全体マップ

女好き僧侶サウル登場!?

聖職者にしては煩悩たっぷりなサウルと、お付きのドロシーのコント? マジメに笑いをとるのは「エムブレム」ならではのセンスですな。

山賊は、山を越えて

山賊は山を越えるという特性を持っているので、下のルートで進む時は一気に進まないように。いきなりゲートを開けると殺到してくる。

数人を平地に誘導後、倒してから開けるのが得策だ。

攻略ポイント

村人との会話でわかるように、古城付近のゲートは近づけば開く。開けずに上から進軍しても大丈夫だが、その場合は木々で移動に手間がかかるのを覚悟しよう。西の2カ所にある砦は察しのとおり援軍が出現する。その前に仲間ユニットでふさげば出てこないが、経験値稼ぎ用に退治しておきたい。

上からのルートは移動しづらく、敵に地形効果を利用されると戦いが長引く。

下からのルートは道が狭いが、敵が来るのを待ち構える形になるので戦いやすい。

第5章をクリアすると、いよいよ物語も核心に!!

序盤とはいえ、「山賊退治だなんて地味だなあ」と感じるかもしれないが、じちは第五章をクリアすると「封印の剣」のストーリーがグッと核心に入り始める。あの煩悩僧侶サウルが現れ……。

ギネヴィアに重大な話をずばりと切り出す。ついにリキア同盟軍は大きなうねりに巻き込まれるのだった。

「エムブレム」を味わいつくす「プレイスタイル」あれこれ

「エムブレム」はすべてのシリーズにおいて個々のプレイスタイルを反映し、かつ成立させてしまう懐の深さを持っている。単純化するならば、「完璧系」と「大雑把系」を横軸とし、それに「趣味系」と「実用系」の縦軸を重ねた図式。そんなイメージだろうか。さらに一回目のプレイで各キャラの成長度合(大器晩成型や、初期だけ強いタイプなど、これまたけっこう奥が深い)を測ったあとになると、「最終的なリキア軍完成形」を意識した繰り返しプレイという第三の軸まで発生し、プレイスタイルの幅は果てしなく広がっていくのである。

スタイルその1 なにがなんでも完璧に

仲間になるキャラはすべて入れ、敵は援軍も含めてすべて退治。もちろん仲間は一人たりとも失うことあたわず。わずかでもアクシデントが発生したらリセットでその章からやり直す。これぞこだわり派プレイの最高峰。

昔からのファンや上級者に多いスタイル。極まると美しい。

スタイルその2 あるがままに進軍

スタイル1と対照的に、多少のアイテム取り逃しや仲間の死亡があっても進めていき、クリアができれば良しとするプレイ。仲間はけっこう補充されるので、初めての時はコレでいくのもすがすがしいです。

死に臨んだ人間の切なる叫びもドラマのひとつではある。

スタイルその3 ロイ以外 全員女のコでそろえる

仲間が増えてくると、まず誰もが好みでないヤツをはずしにかかります。で、けっこうありがちなのがこういうパターン。だいたいどのクラスも男女両方出るので、編成難度は難しくない。パワー不足には悩むけど。

戦闘もキツめ。趣味に走るにはそれなりに代償もいるのだ。

スタイルその4 実用一点張りの渋み

容姿や好みはいっさい無視し、欠点が少なくて成長の伸びも良いキャラをそろえる、まさにガチガチな編成。若干スタイル1に通ずる部分もあるので、最初から完璧を目指す欲張りな初心者にもおすすめ。

一見味気ないようでいて、確実かつストレスのないスタイル。

初公開 これが「通信闘技場」だ!!

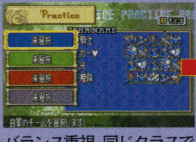
これまで「4P対戦可能」以外は謎となっていた、GBAだけの新モード「通信闘技場」の真相が、ついに明らかになった。これは簡単に説明すると、本編のセーブデータのキャラ(それまでの成長状態に準ずる)から5人を選び、それを1チームに編成。そして同じように作られた他のプレイヤーのチームと戦うというもの。チームは最大10まで保存可能で、チーム名の設定や戦績ランキングの表示なども可能だ。なお、対戦の結果は本編には影響しない。

本編では見られない夢の対決を実現!!

こんな組み合わせや同キャラ戦など、本編にはない対決もこのとおり。

決着はサドンデスとポイント制の2種類。実際にやってみるとかなり熱い!

対戦の流れ



バランス重視、同じクラスで固めるなど、編成の仕方はさまざま。これも作戦のうちだ。

2～4人で対戦開始。1人ずつ使用キャラと相手キャラを決定し、戦闘を挑む。

残りが1チームになったら終了。勝敗の判定はルールによって微妙に変わってくる。

開発スタッフが語る「エムブレム」の原点と進化（アドバンス）

GBA本体の登場から1年。本体発売当初からリリースが予定されていた待望の「エムブレム」が発売となる。本シリーズでは初の携帯用ゲーム機作品となる「封印の剣」。気になる疑問をぜんぶまとめて開発スタッフに聞いてみた。

Director
株式会社インテリジェントシステムズ 開発部
成広 通

「エムブレム」シリーズの開発サイドを統括。本シリーズには、初代FC版から携わる。代表作に「ファミコンウォーズ」シリーズなどがある。

Super Visor
任天堂株式会社 開発第一部
西村 健太郎

本作のスーパーバイザー。ゲーム内容のや製品管理などを執り行う。「聖戦の系譜」や「トラキア776」などの歴代作品に携わる。

「エムブレム」初のGBA版にはどんな工夫が隠されている？

成広　今回の「封印の剣」は、携帯ゲーム機ならではの、手軽に始めていつでも中断できる。そういった利便性を大切にしました。内容に関しても、携帯ゲーム機に合うようマップのサイズやメッセージの長さなどが調整されています。今回は、シミュレーションを気持ち良く遊んでもらうという点が主眼になっていたので、もっと多くの文章を使って語っておきたいような場面であっても、あえて文章量を抑えているところもあるんです。

西村　今回のこの作品のコンセプトとして「わかりやすさ」というものがありましたからね。あとはGBAには「ポケモン」などでゲームボーイを買ってそこからGBAにシフトしてきたユーザーもいますから、そうしたシミュレーションにあまり馴染みがない方々にも入ってきやすいようにしてありますね。

「ここだけは変えたくない」そのこだわりの部分とは？

成広　このシリーズでもっとも厳しい部分は、おそらくセーブシステムだと思うんです。このおかげで緊張感や思い入れも強くなってくる。そこだけは外せませんでしたね。いい意味でユーザーが葛藤してくれるというのが、このシリーズの持っている醍醐味だと思いますから。あと、新たに加わった要素としては、「支援」はシステム的な機能だけではなく、ストーリー描写のうえでも重要な役割を果たしているかなと思いますね。「エムブレム」というのは、登場するキャラクターの魅力も大きいゲームなんですが、今まではゲーム中に発生する会話だけでそれを表現しようとしていたんです。今回は支援のおかげで具体的に人間関係が描写されるようになったわけです。とはいえ、遊び手の側が想像力を膨らませるという楽しみもありますので、そうした余地ももちろん残してはあるんですが。また、通信対戦であるとか、ほかの「オマケ」も、まだまだ入ってますから、いろいろと楽めると思いますよ。

西村　通信対戦は、自分の育てたユニットを使えるという意味でも、今までにない遊び方ができますよ。1対1だとレベル差とかで決着がついてしまいがちなんですが、3人から先はそうはいきません。互いの出撃人数も設定できるので、ハンディ調節などを活用して、対戦のルールを作りながら遊んでもらえたらと。

次回はGCでもシリーズが？「エムブレム」の今後の展開

成広　今後はGBAだけではなく、GCなどで展開することも可能性としてはあると思いますよ。

西村　これを受けて、今後もずっとGBAでシリーズを続けていくというわけではありませんので。今回はGBAの通信対戦に焦点を絞りましたが、GCとGBAとの連動も面白いとは思いますね。いちおう今後の展開の余地は残して……（笑）。

成広　そうですね。いまの段階ではお話しできないこともあるんですけれども、いろいろな仕掛けはあるかなと。やっぱり「エムブレム」というのはシミュレーションの部分でも遊べるし、RPGのところでも遊べる。それが「ならでは」のところだと思うんです。そうした魅力を突き詰めていく余地は、まだまだあるかなと思います。今後の展開にも期待していてください。

TVCFに見る「手ごわいSLG」の原点

往年のゲームファンには懐かしい「エムブレム」のTVCF。もうご覧になっただろうか？　ところで、今回の「封印の剣」は、TVCFからだけではなく、随所からシリーズの「原点」と重なるイメージを感じ取ることができる。これはなぜか？　成広氏に尋ねてみたところ次のように答えてくれた。「ファミコンの頃はマシンの性能も限られてましたけど、そういう時代だったからこそ、遊びのエッセンスが凝縮された作品が生まれたんですね。そうした要素を、GBAで遊んでもらおうとしたんです」。つまり「エムブレム」本来の楽しさを見つめた結果が、このGBA版だというのだ。だから「原点」と同じ印象を受けるのだろう。さらに、そうした本質をひと言で言い表すと、CFでも言っている「手ごわいシミュレーション」となるわけだ。

その原点に立ち返ったCFの撮影風景。あの歌詞もそのままなのは、シミュレーションとしての原点を見直すというコンセプトがあったからなのだ。

オペラ仕立てのCFを再現するにあたり、演技指導を受ける出演者たち。屋外で行われた当日の撮影現場は、軍隊の野営地さながらの雰囲気だった。

❶ 支援システムと物語描写

何かと謎の多い支援システムだが、やはり相当に奥が深いもののようだ。全体量だけを見ても「かなりの組み合わせがあるので、数回のプレイではコンプリートは不可能（西村氏）」と、かなりのボリュームを予感させるコメントが。また、その活用法についても「あえて発生させないという選択肢もあります。自分で組み合わせを調整して組み立てていけるんです（同氏）」と、ただやみくもに「支援」を繰り返すのではなく、一定のプランが必要であることを臭わす発言も。

❷ セーブ機能が語るゲーム性

「エムブレム」最大の特徴はそのセーブ機能にある。失敗によるやり直しを一切許さない姿勢は、初代ファミコン版から変わることのないシリーズの伝統だ。また、戦闘の勝敗結果も即座に記録されるため、敗北の記録もしっかりと残されてしまう。この「あとには退けない緊張感」こそが「エムブレム」シリーズの厳しさであり、醍醐味でもあるのだ。

❸ サポート機能あれこれ

Rボタンで表示されるヘルプのほか、移動経路の表示や戦闘結果の予測など、各種のサポート機能が充実しているのも本作の特徴だ。とりわけ、与えるダメージや攻撃回数まで表示してくれる戦闘情報ウィンドウは格段に見やすくなった。ただ「あえて計算したいという方のために「詳細」も残してあるんです（西村氏）」とマニア向けの配慮（？）もなされていたりする。

GC マリオによく似たワルモノも登場!? ワリオじゃないよ。 完成度:?%

マリオサンシャイン（仮）

http://www.nintendo.co.jp/
今夏発売予定
●任天堂●価格未定
●ACT●1人プレイ
対応機器 —

弟（ルイージ）が掃除機なら兄（マリオ）はポンプ？

弟がオバケ屋敷をさまよっていたその頃、兄は南の島へ旅行の計画を……というのはオフィシャルの設定ではないけれど、かねてからアナウンスされていた「マリオ」シリーズ最新作がようやく見えてきたので報告を。物語はマリオがバカンスにやってきた南の島で、美しい島の景観を落書きで埋めつくした犯人に間違われてしまうというもので、背負ったポンプは落書きを消すのに加え、武器として使われる模様。ちなみに犯人はマリオそっくりの容姿で、部下を使って大量の落書きをしていったらしい。その真意はいかに？

南の島には危険がいっぱい!?

パックンフラワーの親玉（？）に襲われたり、綱渡りを強いられたり。島はリゾート地とは思えないほどデンジャラス。

落書き消すべく右往左往

アクション性は「マリオ64」にプラスアルファといった感じ。右下のメーターは背負ったポンプの水の残存量で、水を直接当てて攻撃するのか、水を放出することで別の効果があらわれるのかはまだ不明。南国情緒あふれるグラフィックもみどころの1つ。

GC 今度のメトロイドは天然の氷付けってこと!? 完成度:80%

メトロイドプライム（仮）

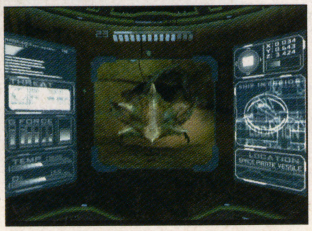
http://www.nintendo.co.jp/
発売日未定
●任天堂●価格未定
●ACT（アクション）●1人プレイ
対応機器 —

メトロイド復活の「なぜ」が判明

接触した相手の生命エネルギーを吸収し、己の力とする生命体・メトロイド。かつて惑星ゼーベスにおいて大繁殖し、その星の消滅とともに滅んだはずの彼らが、なぜ太古の惑星と呼ばれるターロンに現れたのか？　結論から先に言うと、ターロンに漂着したゼーベスのカケラに、冬眠状態のメトロイドが潜んでいたため……。と、SF映画のパート2的なオープニングで幕を開ける今回の「メトロイド」。主人公は変わらずサムスです。

左腕のグラップリングビームを使えば、通常では届かない足場にもジャンプできる。

バイザーの機能を使うと敵の情報を知ることができる。ほかにもさまざまな機能があり。



GC 早くも選手が動いたりしてますが……最新データです 完成度:100%

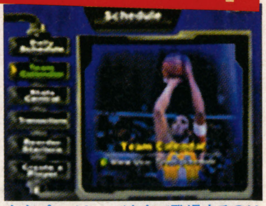
NBAコートサイド2002

http://www.nintendo.co.jp/
3月29日発売
●任天堂●6,800円
●SPT（スポーツ）●1人～4人プレイ
対応機器 —

あまねく球技の中で最も運動量が多いといわれるバスケット。ボーっとしてたら勝てる試合も勝てないと再認識させられる。

プレイオフが始まれば今度はキューブでシュート

アメリカでは国民的スポーツのバスケット。毎年、プレイオフを迎えるこの時期にもなれば、多くのNBAタイトルが登場する。GCでは本タイトルのほか1作品がノミネートされているが、本作はシーズンを通してプレイするモードや野外コートで3on3が楽しめるモードが存在する。クイックな選手の挙動に注目あれ。



有名プレイヤーが実名で登場するのはやはり嬉しい。お気に入りの選手をフル出場させれば、優勝間違いなし!?

©2002 Nintendo©2002 Nintendo. 本製品に使用されている“NBA”および“NBAチーム”の表示はNBA Properties, Inc.と各NBAチームの商標権、著作権、その他の知的所有権によって保護されています。これらを使用することは、全体か部分かを問わず、NBA Properties, Inc.の書面による事前の同意なしには認められておりません。©2002 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved※画面写真はすべて開発中のものです。

GC 「スマブラ」の恨みはスポーツで晴らせ!? 完成度:?%

マリオテニス(仮)

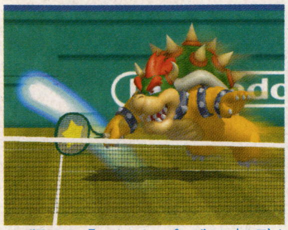
http://www.nintendo.co.jp/

発売日未定

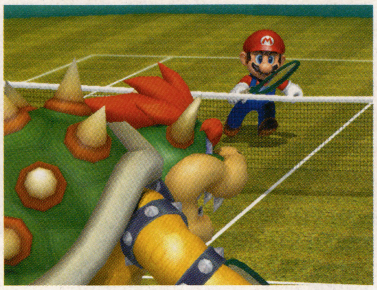
●任天堂
●価格未定●1～4人
●SPT(スポーツ)

対応機器 ―

N64でも高い評価を得たスポーツものの定番が、2作品そろって発売決定！ 簡単操作で白熱のラリーが楽しめるゲーム性はそのままに、演出面の強化やモードの充実など、どんなプラスアルファが見られるのか今から楽しみ。前作ではコート上のリングにボールを通し、獲得数を競い合うモードや、パックンフラワーから次々と吐き出されるボールを打ち返すモードがあったけど、キューブ版ではいかに。参加メンバーにも変化があるはずだけど、ワルイージには残ってほしいと思う今日このごろ。



N64版では、「マリオオープンゴルフ」のデイジーや「マリオUSA」のキャサリンなど、珍しい面々が登場。今回も意外なキャラが!?



マリオファミリー、テニスで勝負!

GC ←「スマブラ」に参戦できなかったキャラは、心中複雑ですが 完成度:?%

マリオゴルフ(仮)

http://www.nintendo.co.jp/

発売日未定

●任天堂
●価格未定●1～4人
●SPT(スポーツ)

対応機器 ―

こちらも定番ソフトとしておさえておきたいゴルフもの。ウリはテニスと同様、リングくぐりをはじめとする多彩なモードと愉快な演出。先行しているときに「いれればかち！」といった表示が出たり、ショット時の派手なエフェクトなど、見た目にも楽しげなポイントが盛りだくさん。簡易ルールのパターゴルフもあり。

スポーツモノもあまかせあれ

テニスにゴルフにカートレースと、けっこう多芸な我らがマリオ。過去、多くのゲームで職を転々としてきた彼だもの。スポーツだって得意です。FC版「テニス」の審判もしてましたし。

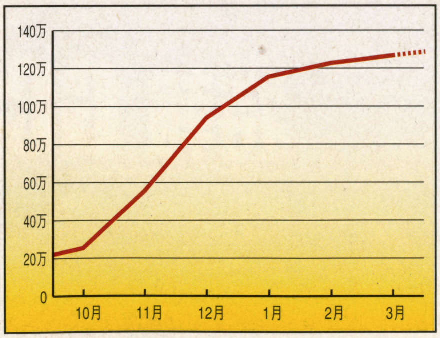
ナイスショットもたしなみます

で、半年たったわけですが……

～ゲームキューブの「これまで」と「これから」～

9月のハード発売からこれまでのタイトルを見ていくと、斬新なオリジナルタイトルに人気作の続編と、ソフト数は少ないものの話題作が多かったこの半年。今回、「マリオサンシャイン(仮)」や「メトロイドプライム(仮)」といった重点タイトルの情報も出始め、さらにGCとの連動が発表されているGBA版「ポケモン」や「ゼルダ」も見えてきた。さらに、「ファイナルファンタジー」の情報が出てくるなど、いよいよサードパーティタイトルにも、大きな動きが出てくるでしょう。

ハードの真価が問われるのはこれから。まあ、個人的には「キン肉マン二世」なども気になるタイトルではありますが……。ま、担当はそういう世代の人間ですので。



本体推定販売台数は130万台

「マリオ」や「ゼルダ」といったメインどころが不在の状態で、このハード普及率は見事。PS2は別格としても、だいたいのハードが100万台に達するのに半年かかったことを考えると、これは非常にいいペース。やはり大きく貢献しているのは「スマブラ」。任天堂は、3月末には累計190万台の出荷を見込んでいる。

発売日	タイトル	メーカー	推定販売本数
2001年11月21日	大乱闘スマッシュブラザーズDX(デラックス)	任天堂	1031,550本
2001年10月26日	ピクミン	任天堂	389,265本
2001年12月14日	どうぶつの森＋	任天堂	335,949本
2001年 9月14日	ルイージマンション	任天堂	315,079本
2001年12月20日	ソニックアドベンチャー2	セガ	180,316本

※ランキング、ならびに推定販売本数はソフトバンク パブリッシング エンタテインメント局の独自の集計によるものです。集計データ協力：アクト(わんぱくこぞう)、イトーヨーカドーゲーム取扱店、デジキューブ、明響社(TVパニック全店)、その他。

上は3月3日までのソフトの推定販売本数ベスト5。ダントツのトップは往年のゲームファンにも支えられた「スマブラDX」で、100万本の大台を突破！ ハードと一緒に購入といったケースも多く、GCユーザー必携のアイテムといった存在。また、30万本クラスのソフトが3つもあり、改めて稼働率の高さがうかがえる。「ピクミン」はテレビCMの効果が思いのほか高く、ソフト以上にCMソングが売れたというのはオリコンチャートでも証明済み。CGの知名度アップにも貢献大。

ファミコン世代のハートに響く演出が心にくい「スマブラDX」。友達の家でプレイして、思わず購入というケースも。

©2002 Nintendo/CAMELOT
©2002 Nintendo./HAL Laboratory,Inc.Characters©Nintendo./HAL Laboratory,Inc./Characters Inc./GAMEFREAK inc./INTELLIGENT SYSTEMS※画面写真はすべて開発中のものです。

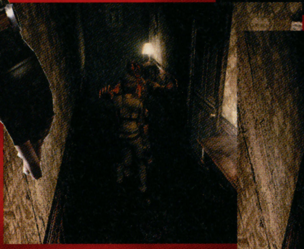
NEW SYSTEM

今回紹介する新システムは2つ。ひとつはクリーチャーのパワーアップ、もうひとつはクリスたちの防御手段の強化。一見するとプラス、マイナス要素ひとつずつだが、どちらも、恐怖につながるしかけにも見える。

クリムゾン・ヘッド

武器を使ってゾンビを倒す。前作なら、それで彼らが復活することはなかった。しかし、今回のゾンビはそれだけでは死なない。休眠の間にウイルスの進行が進んだのか、爪は伸び、頭は真っ赤に変色してクリスたちを襲う。彼らは名を「クリムゾン・ヘッド」という。

休眠している時間には個体差があるという。この進化を止める方法も、おそらくあると思われるが……？

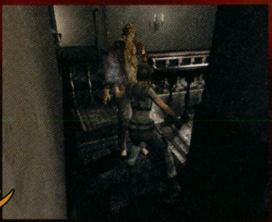


パワーとスピードがケタ違いだ！

ジルより速く走り、鋭い爪でクリスを襲うクリムゾン・ヘッド。彼らが起き上がってきたとき、その本当の恐ろしさを知るだろう。そしてそのあとは、倒れたゾンビの横を通るときですら、恐怖を感じさせられることになるのだ……。

緊急回避

以前にメニュー画面を紹介したときにも触れたが、今作では、通常の武装とは別に「緊急回避アイテム」と呼ばれるアイテムを装備できる。その役割は、ゾンビなど敵に捕まってしまったときに、自動的に使用してダメージを回避する、というもの。クリスはダガーナイフと閃光手榴弾、ジルはダガーナイフとスタンガンがこれにあたる。ただし、使用回数は限られているうえ、背後から敵に捕まった場合は効果がない。いつ使うか、もしものときになかったら……その決断に迫られる恐怖がある。



スタンガン

ダガーナイフ

つかまれた瞬間、腰につけたダガーナイフをゾンビの頭部に！

ジル・バレンタイン JILL VALENTINE

ラクーン市警所属の特殊部隊S.T.A.R.S.アルファチームの隊員。爆発物処理のスペシャリストで、米陸軍の対テロ部隊の訓練も修了した知識、体力のどちらにも優れた才媛だ。

6年という長い歳月を経て、ついに今日、生まれ変わる「元祖サバイバルホラー」。その恐怖の世界の、ほんの一部をお見せしよう。

ドリマガ 特報 GC

対応機種■ニンテンドーゲームキューブ

発売中（3月22日発売）・完成度100%

価格■6,800円（「メモリーカード59」付）

ジャンル■ETC（サバイバルホラー）

発売元■カプコン

プレイ人数■1人　ディスク枚数■2枚（8cm光ディスク）

URL■http://www.bio-h.com

対応機器■メモリーカード59（8ブロック使用）

備考■

biohazard®

真似のできない「生感（なまかん）」を生み出すのは圧

©CAPCOM CO.,LTD. 1996,2002 ALL RIGHTS RESERVED

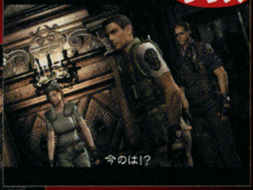
EVENT&RIDDLE

謎多き洋館の中は、何のために作られたのかわからないほど奇怪なしかけに満ちている。それらの謎を解きながら、少しずつ探索を進めていく。これも本作の魅力のひとつだ。進む先が、生きるための希望の道とは限らないが……。

舞台となる「洋館」も、設定を重視した新解釈で再構築された。

2人の主人公とシナリオの違い

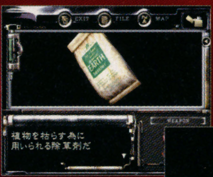
ゲーム開始時、プレイヤーはクリス、ジルのどちらを主人公にしてプレイするかを決められる。この選択により、洋館に逃げ込んだメンバーから始まり、細部がいろいろ変化する。また、所持アイテムの最大数をはじめ、クリスのほうが難易度が高い、という違いもある。



難易度は高いが、耐久力はタフガイのクリスが上だ。

CASE1 温室の巨大植物

とある温室に生息する、動く巨大植物。途中で手に入れた「除草剤」を使って、何とか枯らせられないだろうか？



武器が効かない植物に対し、効果がありそうな「除草剤」だが、これをどうやって使えばいいのか？

近寄ると襲って来るので、探索に邪魔だ。

備え付け水槽に除草剤を落とした。あとはスイッチが……2方向に分かれている。選択に失敗すると……!?

CASE2 絵画室のしかけ

絵画室には、ライトアップされたステンドグラスの絵が飾られている。そして、それぞれの絵にはスイッチが……そこにあるのは色とりどりの装飾品をつけたリサの絵と、「3人の魂に真実の光を」という、謎のメッセージだけ……。

3人の魂に真実の光。しかけを解くキーワードのようだが……。

「3人の魂」とはステンドグラスの絵のことだろうか？

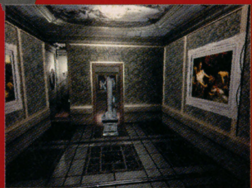
「3つの魂に守られたリサ」と呼ばれる絵にもスイッチが。

失敗すると……

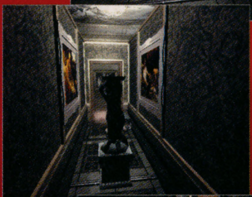
しかけの解除に失敗すると、天井にいたクロウたちが一斉に襲いかかってくる。

CASE3 壁の迫る画廊

入ると徐々に壁が迫って来る画廊。手前には彫像があり、これを押して進めば、なんとか押しつぶされることだけは免れられそうだ。しかし、これだけでは何の解決にもならない。この部屋のしかけを突破するためには、もうひとつ、この彫像を利用したトリックを暴く必要がありそうだ。



彫像を先頭にして部屋に入ると、左右の壁が少しずつ迫ってくる……！



彫像さえあれば、ひとまずつぶされることはないはず……。

すっかり奥まで彫像を押してみたが、これだけでは何も起きない。

成功すれば壁は戻っていく。先ほどまで押していた彫像が壁にはまっているのもチェック。

CASE4 甲冑の間

部屋の中央にあるスイッチのところには、「眠りを妨げるものに制裁を」というメッセージが置かれている。おそらく甲冑のことと思われるが、メッセージの意味は何か？　しかけを突破できれば、「宝石箱」が手に入る。

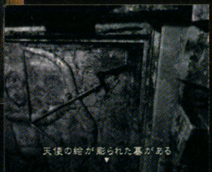
この部屋で怪しいものといえば、配置から飛び出した甲冑たちだが……？

しかけを解けば「宝石箱」が手に入るが、それ自体がしかけのようだ。

CASE5 ホール裏の墓地では……

手に入ったアイテムは、「調べる」コマンドですみずみまで調べるのが基本。手に入った「黄金の矢」は、それだけでは使い道がわからないが、調べると「矢じり」となり、ホール裏につながる墓地の鍵となるようだ。

すべてにおいて探索は基本。洋館で「黄金の矢」を発見する。



ホール裏の墓地に、矢じりのくぼみがある石扉が。ここで使うと……!!

「矢じり」を手に入れろ！

手に入れた「黄金の矢」を調べてみると、どうやら「矢じり」に秘密があるようだ。

倒的な「オーバークオリティ」の成せる業

SECRET FEATURE

いよいよ発売となった本作。そこで、プレイを極めるとこんなごほうびが……といった隠し要素3つを一気に紹介。なお、最初に選んだ選択肢によっては出ない場合があるので、ご注意を。

従来の「バイオ」シリーズでもおなじみの……といった要素が満載だ。

SECRET WEAPON

クリス、ジルを問わず、エンディングまで5時間以内にクリアすると、「サムライエッジ」（バリーver.）が、3時間以内だと「ロケットランチャー」が使用できるようになる。どちらも弾数は無限なので撃ちまくれ！

バースト連射（3連射）が可能な強力なハンドガンだ。

従来とは形状の違う「ロケットランチャー」。それでも破壊力は保証付き。

COSTUME CHANGE

クリス、ジルのどちらかでクリアすると、「クローゼットの鍵」が手に入る。コスチュームには4種類あり、さらにクリスの着替えに合わせて、レベッカの衣装も変更されるようだ。気分を一新してプレイ！

精悍なS.T.A.R.S.ニュープロトタイプ。

アーミータイプと呼ばれる服装。上半身はかなり軽装。

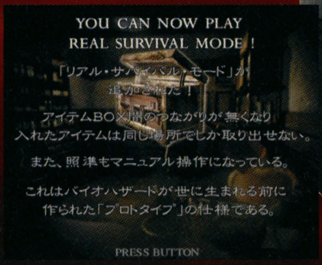
ストリートタイプ。ラフだが腕には部隊章もある。

「バイオ3」でおなじみのカジュアルタイプ。じつは洋館で手に入れたものか!?

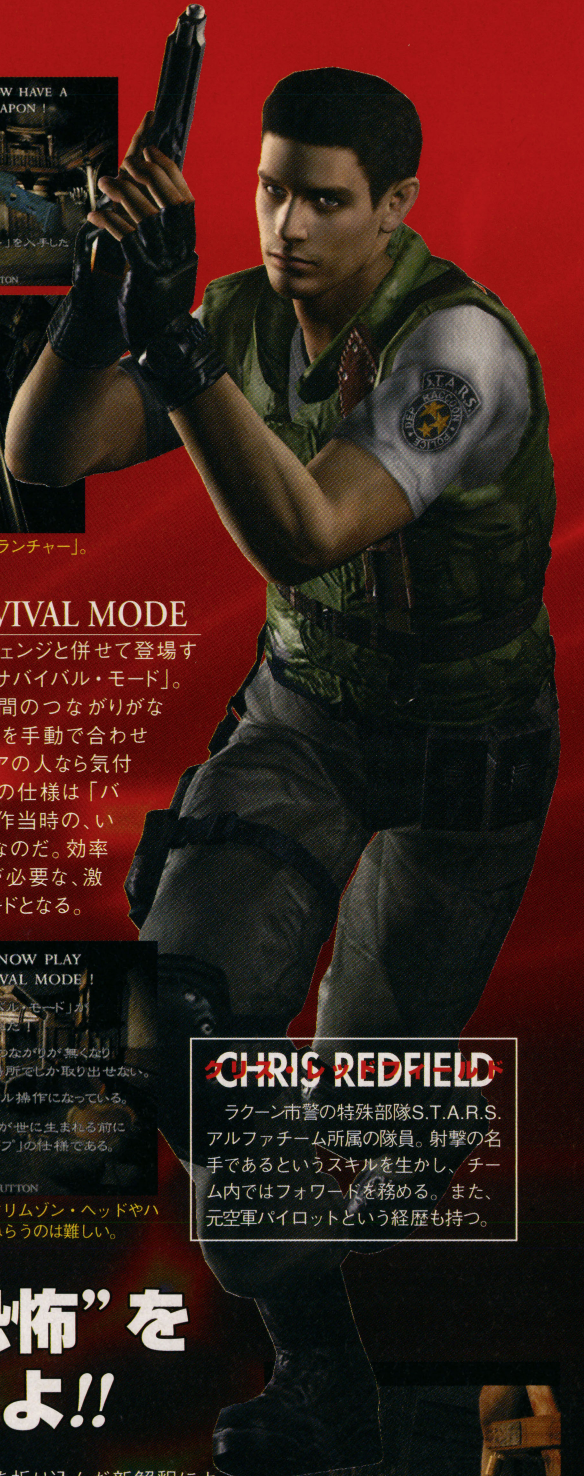
クリスに合わせてレベッカも衣装チェンジ。

REAL SURVIVAL MODE

コスチュームチェンジと併せて登場するのが「リアル・サバイバル・モード」。アイテムボックス間のつながりがなくなり、銃の照準を手動で合わせるモードだ。マニアの人なら気付くだろう。そう、この仕様は「バイオハザード」制作当時の、いわばプロトタイプなのだ。効率的なルート構築が必要な、激難易度を誇るモードとなる。



ゾンビはともかく、クリムゾン・ヘッドやハンターを手動照準でねらうのは難しい。



CHRIS REDFIELD
クリス・レッドフィールド

ラクーン市警の特殊部隊S.T.A.R.S.アルファチーム所属の隊員。射撃の名手であるというスキルを生かし、チーム内ではフォワードを務める。また、元空軍パイロットという経歴も持つ。

ついに発売！ "そこを歩く恐怖"を自らの体で感じよ!!

発売日の3月22日は、「バイオ」誕生6周年。発売されてから6年が経過しているわけで、それまでに何度洋館に通ったことか……。「いくら"生感"がすごいといっても、そんなのもう怖くないだろ?」と正直思っていた。でも、違った。はじめてプレイしたとき、ビビッて廊下でダッシュできなかった、あの「バイオ」がそこにあった。大まかなストーリーは変わらないけど、それ以外はずいぶん違う。通い詰めた洋館ですら、従来の設定を折り込んだ新解釈により、しかけごと再構築されている。新たな恐怖……緊張の"空気感"を、その体で感じてほしい。（竹下ツバサ）

発売直前!! 「シャイニング・ソウル」ってこんなゲーム

これまで1人プレイのほかにも「最大4人同時に遊べるアクションRPG」ということ以外、そのほとんどが謎に包まれていた本作の詳細がついに明らかになった。各キャラクターの詳しい特徴やゲームの進め方を理解し、あと1週間に迫った発売に備えよう。

GBA プレイすれば誰でもすぐハマれるアクションRPG! 完成度:100%

シャイニング・ソウル

http://sega.jp/shining/

3月28日発売予定

●セガ●5,800円●RPG(コミュニケーションRPG) ●1 ～4 人(※プレイヤーの数だけソフトが必要です)

対応機器 通信ケーブル

4人でワイワイ遊べる正統派アクションRPG!!

GBA初の多人数プレイRPGとなる本作は"攻撃"と"アイテム使用"の2つの行動を駆使して敵を倒していく、ごくシンプルなアクションRPG。

怪物だらけのダンジョンに最大4人のパーティで挑み、その奥のボスを倒すのが目的だ。4人で集中攻撃をしたり手分けしたりして、敵の群れを撃破する快感は本作ならではだ。

多人数プレイ時は仲間たちとのチームワークが重要。隣に座ってる友達に「助けて」と一声かければ、どんなピンチも救ってくれるはず!?

自分に合ったキャラを選び、冒険に備えよう!

戦士

力だけじゃない万能型

唯一、スキルで防御力を任意に上げられる戦士。回復薬の効き目アップや敵の攻撃で足止めされない能力など、前線で役立つ能力を持つ。

魔法使い

魔法のエキスパート

広範囲を攻撃したり敵を凍らせたりと、さまざまな魔法が使える。回復魔法の「ヒール」や敵を遅くする「スロウ」を使って活躍しよう。

アーチャー

遠距離戦を磨け!

弓やスピア系の武器で遠距離攻撃ができるアーチャーは、その飛距離をのばしたり命中率を上げたりできる。自然治癒能力「ヒーリング」を育てれば1人でも戦えるだろう。

ドラゴン戦士

すべてを砕く竜の力

渾身の一撃で敵の鎧を壊したり、攻撃を受けたときに怒りの炎を吐いたりと、戦士よりもさらに攻撃的に育つキャラ。パワーを生かしてパーティの主力となれ。

街とダンジョンを往復してキャラクターを育てていこう!!

街ではキッチリと冒険の準備を!!

本作の冒険は、必ず街から始まる。武器・防具・道具を扱う商店や、道具を預けられる預かり屋、アイテムを鑑定できる鑑定所などで戦いの準備をしよう。

仲間とのアイテム交換も、重要な冒険の準備。

シングルプレイで育てたキャラでマルチプレイに挑戦!!

1人でプレイしたときのキャラ育成データは当然、マルチプレイ時にも反映される。手に入れたアイテムの交換もできるので、自分のキャラが使えないアイテムも、交換用に保管しておくといいぞ。

シングルプレイでキャラを育てれば、協力時に大活躍できる。鍛錬せよ!

わらわら迫る敵を倒し、ダンジョンの奥地を目指せ!!

街で準備を整えたら、いよいよダンジョンへ向かおう。各ダンジョンはいくつかのフロアに分かれており、そのフロアに登場する敵を倒すと、次のフロアへの扉が開いて……と徐々に奥へと進んでいく。

奥深く進むためには、そのエリアに出現する敵のリーダー格を倒さねばならない。

そして現れる強大な敵!!

各ダンジョンの最終フロアまで進むと、そのダンジョンを支配するボス敵が登場する。それらの中には「シャイニング」シリーズをプレイしてきた人には懐かしい敵キャラも……!?

© SEGA,2002 キャラクターデザイン:玉木美孝

GBA 「ロックマン」新シリーズスタート！ 完成度：100%

ロックマン ゼロ

http://www.capcom.co.jp/

4月26日発売予定

●カプコン●4,800円
●ACT（アクション）●1人プレイ
●バッテリーバックアップあり

対応機器 ―

100年の眠りから覚めた新たなる勇者見参!!

舞台は、ウイルスに感染し凶暴化したとして無実のレプリロイドたちを逮捕、処分される時代。運よく処分を逃れた者たちは、半壊した旧都市で暮らしていた。やがてその場所も政府に知られ、追いつめられた少女シエルは伝説の戦士「ゼロ」を眠りから起こした――。こうして新たな「ロックマン」シリーズが幕を開ける!! 全16ミッションでゼロを待ち受ける強者たちとは果たして？

ステージのボス、マハ・ガネシャリフが登場、ゼロに襲いかかる。攻撃が止まった瞬間をねらい、ゼットセイバーで戦え！

こちらはレプリロイドをスクラップにするアステファルコン。一定時間内に敵を倒せ！

謎の声に導かれ、新たな武器を入手!! この声の主はいったい何者なのか？

レプリロイドたちの未来を救え!!

© CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真は開発中のものです。

GBA これぞいやし系ゲーム!? 完成度：100%

ひつじのキモチ。

http://www.capcom.co.jp/

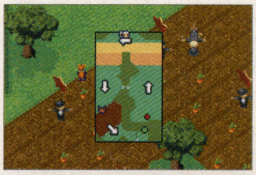
4月19日発売予定

●カプコン●4,800円
●ACT（アクション）●1人プレイ
●バッテリーバックアップあり

対応機器 ―

逃げ出したヒツジさんを1匹残らず捕まえよう！

ここはのんびりとしたヒツジ牧場。今日もヒツジたちは柵の中で過ごしていた……と思ったら、一匹二匹、ついにはすべてのヒツジが柵を越えて牧場から逃げ出してしまった！ 牧羊犬はあわててヒツジたちを追うけど、柵の外には危険がいっぱい。ハンマー、凶暴な牛などに襲われたらヒツジたちはひとたまりもない。そんなハプニングを避けながら、指定されたゴールを目指し、牧羊犬になった気分ですべてのヒツジを誘導するのだ。



緑の○がゴール。道中で置いてけぼりのヒツジも誘導しよう。

カーソルを合わせるとヒツジのキモチがわかる!?

川沿いのジャンプ台を利用して対岸へヒツジを誘導!! お助けキャラも対岸で待っている。

いつもぼーっとした表情の普通のひつじさん。群れで暮らし、人を恐れないので扱いがラク。

©1999-2002 Game Concept by Minds Eye Productions for Empire Interactive PLC.All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真は開発中のものです。

GBA あの「ファミリーテニス」シリーズがGBAで復活!! 完成度：80%

ファミリーテニスアドバンス

http://www.namco.co.jp/

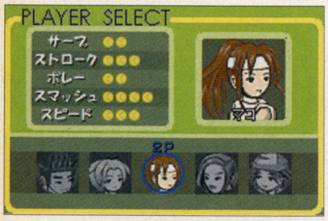
6月14日発売予定

●ナムコ●4,800円
●SPT（スポーツ）●1～4人プレイ
●バッテリーバックアップあり

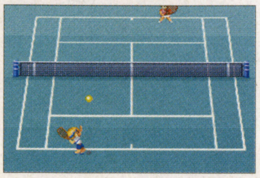
対応機器 専用通信ケーブル

4人でダブルス対戦もできちゃう本格派テニス!!

打球の動きや、選手のフィーリングなどはあの「ファミリーテニス」を再現したという、GBA用テニスゲームが発売決定!! ゲームモードは、CPUと試合をするトーナメントや、師匠にボールを出してもらい自由に打ち返しの練習ができるトレーニングモードなどを用意。さらに通信ケーブルを使って最大4人でダブルス戦ができるエキシビションモードは、ソフト1本でOKと、いたれりつくせり。また、トーナメント大会に勝つと隠しアイテムを入手、一部のモードで装備品として使えるらしい。



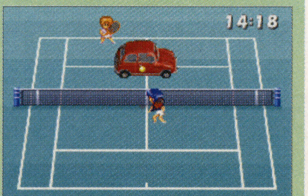
登場選手は全部で16人。それぞれ能力差が異なる。



コートは、ハード、クレイ、ローンなどを用意。当然ボールの弾み方も違う。

チャレンジモードで腕を磨け！

このモードでは全10種類から選ばれた4種類のクリア条件を満たせばOK。難易度は1ゲームごとに上がる。



これは、ネットの向こう側の車を30秒以内にレシーブボールで破壊するのが条件。

© 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED ※画面写真は開発中のものです。

GBC バリーとレオンが遭遇した事件とは……!? 完成度：100%

BIOHAZARD GAIDEN

http://www.capcom.co.jp/

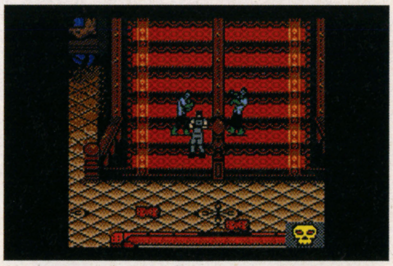
3月29日発売予定

●カプコン●4,200円
●ADV（サバイバルアドベンチャー）●1人プレイ
●バッテリーバックアップあり

対応機器 ―

豪華客船STARLIGHT号からレオンを救出せよ!!

本作は「バイオハザード2」後の物語として描かれた新作。謎の組織に捕らえられたレオンを、元S.T.A.R.S.メンバーのバリーが豪華客船に救出に向かうというもので、アドベンチャー要素を強調した内容になっている。果たしてバリーはすでに人間ではない乗船者たちを退け、レオンを救出することができるだろうか？



船のロビーでゾンビに囲まれてしまった。右下に表示されるドクロマークは、ゾンビに捕らえられダメージを負っていることを示す。戦闘に入ったら残り体力を確認。

ゾンビは照準スライダーを使って倒せ！

探索中に敵をロックオンカーソルで戦闘域に捕らえると、照準スライダーのある戦闘モードに移行。このスライダーは、ダメージを与えるターゲットエリアと、致命的なダメージを与えるクリティカルエリアとで構成される。タイミングを合わせてクリティカルで倒せ！

リアルタイムではないが、戦闘の緊張感を味わえる。

©2001 CAPCOM CO.,LTD. All Rights Reserved. CAPCOM® and BIOHAZRAD® are registered trademarks of CAPCOM CO.,LTD. All Rights Reserved. BIOHAZARD GAIDEN developed by M4 and Virgin Interactive under the Licence from CAPCOM CO.,LTD. ※画面写真は開発中のものです。

NEW! GBA 生誕40周年を迎え、5月には新作映画も公開予定だ！ 完成度：100%

スパイダーマン ミステリオの脅威

http://www.success-corp.co.jp/

4月26日発売予定

●サクセス●4,800円
●ACT（アクション）●1人プレイ
●ROMカートリッジ

マンハッタンの摩天楼をスパイダーマンが駆ける！

ミステリオの野望を砕け！

ウェブ（クモの糸）を武器に戦うアメリカンヒーロー・スパイダーマンが、凶悪な魔術師ミステリオとの戦いを描いたアクションゲームとして登場するぞ。スパイダーマン＝クモ男ならではの独特のアクションが冴える！

腕に装着したウェブシューターから放たれる糸は、攻撃用の弾、防御用の盾のほか、建物にぶら下がっての移動などに大活躍。

多彩なウェブ・アクションで悪を退治しろ！

「人質救助」「骨董品奪還」といった、多数のミッションを用意。ミステリオに並ぶ宿敵、エレクトロたちも待ち受ける！

NEW! GBA 新たな中毒者続出の予感！ 新ルールを遊び倒そう 完成度：？%

テトリスワールド

http://www.success-corp.co.jp/

4月発売予定

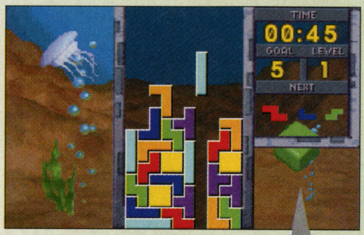
●サクセス●3,980円
●PUZ（パズル）●1人～4人プレイ
●ROMカートリッジ

対応機器
通信専用ケーブル

あのテトリスに、新ルールを搭載！

“ライン作って消す”という手軽なゲーム性で根強い人気の、世界的落ちモノパズル「テトリス」が、多くの新ルールを追加しての登場だ。もちろん、4人までの通信対戦だってOKだぞ。

初心者はサポート機能で玄人はテクニックとコンボでテトリス中毒！

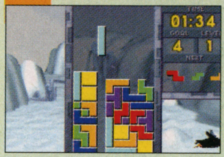


出現ブロックを3つ先まで表示させるサポート機能に加え、狭い空間でT形ブロックを回す「Tスピン」、同色25個以上同時消しの「クリティカルマッセ」などのテクニックも搭載。

6種類のゲームと2種類のモード

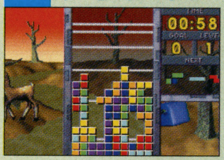
通常の「テトリス」以外に、選べる新ルールは6種類ある。また、それぞれを「チャレンジ（制限時間制）」と「ノーマル（無制限）」の2種類のモードで遊べる。

カスケード



落ちモノの定番機能“連鎖”を追加した新ルールのひとつ。

ホットライン



設定された6本の線上にラインを作り、それを消す新ルール。

NEW! GBA 頭脳派の諸氏に、新たな挑戦状が海外から届いた！ 完成度：100%

デンキブロックス！

http://www.gae.co.jp/

4月11日発売予定

●グローバル・A・エンタテインメント
●4,800円●PUZ（パズル）
●1～4人プレイ●ROMカートリッジ

対応機器
通信専用ケーブル

“重ねて消す”はもう古い？ “くっつけて完成！”の新感覚パズル

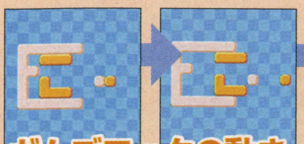
昨年秋に海外で発売され、ECTS（欧州ゲームショー）で数々の賞を受賞した、新機軸パズルゲームが日本にやってきた。ボード上に配置されたブロックを動かし、すべてをくっつけて形を完成させるという一風変わった感覚に、アナタもとりこになること間違いナシ!?

練習もバッチリ

ちょっと見慣れない本作のルールは、かわいいキャラたちと学ぼう。

知ってる？ ルールはこんな感じ

赤・青・黄・緑の4色あるガムブロックの、同色同士をくっつけて1つの形をつくる。白いブロッカー（くっつかない／固定）をうまく利用しよう。



ガムブロックの動き

全部が同時に動くこの妙。味がわかるかな？

画面右側のボーナス・シェイプに表示された形と同じ形をつくってクリアすれば、ちょっとした特典が得られるぞ。

NEW! GBA 尾張の戦国大名・織田信長の一生を、高いドラマ性で演出する 完成度：70%

信長異聞

http://www.gae.co.jp/

夏発売予定

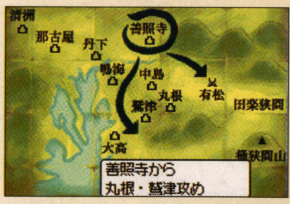
●グローバル・A・エンタテインメント
●4,800円●SLG（シミュレーション）
●1人プレイ●ROMカートリッジ

漢・信長。その一時代を追うSLG

戦国時代の覇者として名高い織田信長。この作品では彼ひとりに焦点を当てることで、深みのある歴史の“if”を体験できる。リアルタイムで行軍指示を行う戦術シーンが特徴で、本格志向の一品だ。

ドラマティックな物語は、ノベルアドベンチャーとの融合で深まる。

軍団の侵攻はリアルタイム制の本格派



戦場の地形を考慮して軍団の進軍作戦を指示し、そのあと、各部隊への行動指示を出していく。

部隊同士の戦闘はターン制

部隊同士の戦いは、攻撃などの行動指示を出し合うターン制。じっくり思考せよ。

【スパイダーマン ミステリオの脅威】Activision, Inc.P.O.Box 67713, Los Angeles, CA 90067.MARVEL, SPIDER-MAN and MYSTERIO: TM and© 2001 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision, Inc. and its affiliates. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. © 2001 Activision, Inc. and its affiliates. Developed by Vicarious Visions. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.【テトリスワールド】Tetris®;© Elorg 1987. Tetris Worlds (TM) ;© Elorg 2001. Tetris Logo by Roger Dean; © The Tetris Company 1997. All Rights Reserved. Original Concept & Design by Alexey Pajitnov. Tetris® and Tetris Worlds (TM) licensed to The Tetris Company and Sublicensed to THQ Inc. Developed by 3d6 Games, Inc. 3d6 Games and its logo are trademarks of 3d6 Games, Inc. Published in Japan by Success Corporation. The Success logo is a trademark of Success Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and／or registered trademarks of THQ Inc.【デンキブロックス！】©2002 Denki Ltd【信長異聞】©2002 Global A Entertainment,Inc. All rights reserved.

SBP ENTERTAINMENT INFORMATION

ソフトバンク エンタテインメント インフォメーション

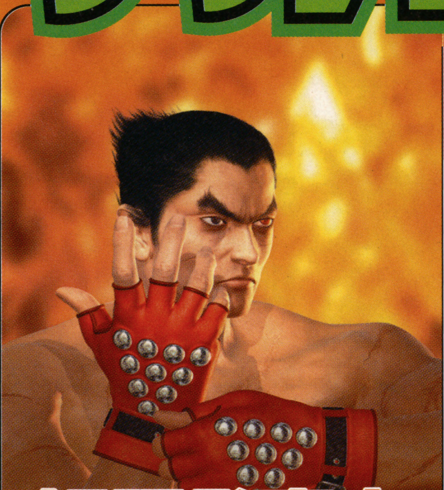
週刊 ザ・プレイステーション2

新作も攻略もこれ1冊でOK

2002 Vol.282

4/5

特別定価 420円



好評発売中

毎週金曜日発売

桜の季節にはちと早いが、ザ・プレ誌上は新作満開!!
「ワイルドアームズ」小冊子の付録もついて、さらにお得!

check1 前号に引き続き、 すべてを明らかにする「ワイルドアームズ アドヴァンスドサード」大攻略。サードだけでなく"アームズ"シリーズがよくわかる小冊子も付いてます!

check2 「スーパーロボット大戦IMPACT」を筆頭に、「機動戦士ガンダム ギレンの野望～」「ドラクエモンスターズ～」「FF XI」「キングダムハーツ」などなど、特報8連発!

check3 いよいよ「鉄拳4」発売目前。「"鉄拳"ならザ・プレにおまかせ!」というわけで、登場キャラクターを徹底攻略!! もちろん、「鬼武者2」「ゼノサーガ～」の攻略もバッチリよ!!

エアロダンシング4／AIR／ときめきメモリアル Girl's Side／ワールドサッカーウイニングイレブン6／ARMORED CORE3／サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!／真・女神転生II ほか

※表示内容は都合により変更している場合があります。ご了承ください。

『ファンタシースターオンライン ULTIMATE(アルティメット)』+ Tシャツセット

本体価格4,000円／好評発売中!!

SOFTBANK BOOKSでしか買えない限定セット!

詳しくは、http://books.softbank.co.jp/game/ へ急げ!

© SONICTEAM / SEGA, 2000, 2001

ソフトバンク攻略本ラインナップ

書名	本体予価	ジャンル／機種
好評発売中		
零～zero～ パーフェクトガイド	1,500円(税別)	PS2
ギルティギアゼクス プラス オフィシャルガイド	1,900円(税別)	PS2
機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオンDX ミッションコンプリートガイド	1,500円(税別)	PS2
ファンタシースターオンライン ULTIMATE(アルティメット)	2,500円(税別)	PC/DC
ICO(イコ) 公式ガイドブック	1,400円(税別)	PS2
電脳戦機バーチャロンフォース ハンドブック	2,200円(税別)	アーケード
バーチャファイター4 パーフェクトガイド	1,800円(税別)	PS2
侍-SAMURAI- 公式コンプリートガイド	1,600円(税別)	PS2
みずいろ 公式しょんぼりガイド	1,800円(税別)	DC
3月下旬		
とらいあんぐるハート3 ～Sweet Songs Forever～ ビジュアルファンブック	2,300円(税別)	資料集
BLACK/MATRIX II 公式ガイド	1,600円(税別)	PS2
アーマード・コア メカニカルガイダンス	2,400円(税別)	資料集
ジェットでGO! 2 フライトナビゲーション	1,280円(税別)	PS2
グランディアエクストリーム 公式設定資料集	2,200円(税別)	資料集

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社 TEL:03-5549-1201 Eメール:magazine@softbank.co.jp

SBP春のキャンペーン 実施中!!(～3/31) http://www.zdnet.co.jp/sbp/

黒川文雄の
COLUMN

まだまだ Black or…

今週のお題

歴史的和解

「ドラゴンボール」だけでなく、「鉄拳」「デッド オア アライブ」までアメリカで映画化の話が出ているというからスゴイね。日本ではスクウェアが任天堂ハードへ5年ぶりに新作を出させてもらえる(?)ことになった模様。PSに「FF」ごと移籍したことで、山内社長の怒りを買い、一時は「出入り禁止」的な状態だったと漏れ聞くが、お互い背に腹は替えられない?

【黒川文雄・プロフィール】

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガにて「バーチャファイター」シリーズを中心に宣伝プロデュースに参画。その後独立し、ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリックで活動。現在は主にコンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」で宣伝業務を担当。

【黒川文雄・近況?】

……花粉症が「甜茶」を飲むことで緩和されている……ようだ。目も痒くないし、鼻も調子がいい。健康マニアとしては何でも試してみていたのだが、ここまで自分に効くとは思わなかった。効果あり……!!
(黒川)

2月9日(土)、日経新聞紙面を飾った記事は、低迷の続いているゲーム業界にとって、重要かつ新たな予感をさせるに十分なニュースだった。おそらく、このリリース1つで1カ月くらいは、いろいろな媒体が、さまざまな予測を書き立てることだろう。約5年間にわたって「冷戦(……っていうのもヘンだけど、世間的に言えばそういう表現をせざるを得ないんだよね…)」状態にあったスクウェアと任天堂が「和解」をしたという。ゲームファンはもちろんのこと、ライトユーザーと呼ばれる人たちからも、歓迎されるコトだろう。かつて、任天堂とスクウェアは運命共同体に近い関係にあったと思う。当時セガにいた僕には、少なくとも、そう見えた……。確かに任天堂の自社開発作品の販売シェアが大きかったことも事実だが、スクウェアの開発するRPGタイトルがゲームマーケットの動向を左右していたような気がする。

そりゃ、確かに中にはあまり力の入っていないソフトもあったけど、スクウェアが十分な販売実績を上げていたことは明らかだった。「マリオRPG」を開発したことも含めて、両社にとってはハッピーかどうかはわからないが、お互いがラッキーな環境であったことは衆人の認めるところだろう。今回の発表では、昨年末に、スクウェアからGBA向けに、「新しいファイナルファンタジーを作ってみたい」という申し出がありそれを山内社長自身も承認し、ファンドキュー(山内氏の個人資産を投じたファンド)からの出資を決めたという。今回の「新FF」は「サガ」シリーズで知られる河津秋敏氏が立ち上げた「ゲーム・デザイナーズ・スタジオ」(スクウェア49%、河津秋敏氏51%資本)が開発するという。開発コンセプトは、ゲームキューブとGBAを連動させる「新FF」だというから、今から期待が高まる作品だ。発売は意外と早く、今年のクリスマス……。同時に、GBA向けに2作品を開発中とのことだ。1作品は「ファイナルファンタジー・タクティクス」らしい……という任天堂側のコメントもあったが、「FFXI」「FFXII」については従来どおり「PS2」向けに開発を行っているとのことで、その点ではSCEに対しての義理は通っているということなのだろう。この一連の発表に関しては、当初、「スクウェアが任天堂にゲーム供給再開」「スクウェア開発者の1人が会社を設立」と報道されたことに対し、補足説明という形で発表されたものだという。なんとも煮え切らないカタチでのリリースになるが、開発側と経営側の歪みと取られても致し方ないものだろう。しかし、そんな瑣末な事象はどうあれ、ゲーム産業やゲームというエンターテイメントが活性化することは喜ばしいことだ。そもそも歴史を振り返れば、世の中って、そんなに綺麗ゴトばかりではない……と邪推されることもある。所詮コインの裏表。紙一重の世界観があっておかしくはないだろう。任天堂は、ゲーム世界のアメリカ(大げさだろうか?)である。アメリカという国は、第三世界に対して、一方で金銭支援を行いながら、他方では反政府勢力に物質的支援を行ってきた。そこには影の政府「CIA」が、「混乱」のないところに「混乱」を生み、その混乱から国益を掠め取ってきたという……。かつて、キューバ政府への金銭援助を行いながら、反政府ゲリラのゲバラやカストロに対しては武器援助を行ったりもしたし、近年ではイラン・イラク戦争への序曲を自ら奏で、支援し、モンスターに仕上げたウサマ・ビンラディンとて同じこと……。一方で握手、一方で殴りつけるその様は、ベトナム戦争当時となんら変わりはない。そして今はフィリピンのイスラム原理主義者の駆逐を画策するという。まさに、国益を優先し、暴走する超大国、どの世界にも存在するコインの裏と表のように、ゲームの世界にも……なんて話題は邪推のしすぎか? 実体は、もっと違った話があるのだと思うが、僕らゲームファンにとっては、ゲームの完成度という表層が良ければハッピーなことで、ビジネスの世界は深い。それで良いと言えば良いのだが……。

ゲーム業界今号のニュースヘッドライン 3/2→3/15

2001年の全米映画興収は前年比9.6%増の84億1000万ドル(約1兆1000億円)を記録し1959年以来最高を動員。米国民5.3本/人というのはスゴイね。

7 マイレージで宇宙旅行!

米航空会社USエアーウェイズ社は3月11日、宇宙旅行を手がける米ベンチャー企業スペースアドベンチャーズ社と共同で、同社の飛行機に何度も搭乗した乗客に、宇宙旅行を提供する計画を発表した。計画では延べ搭乗距離が「1000万マイル(1600万キロ)」に達した乗客に対し、スペースアドベンチャーズ社が2004年以降に実施を計画している宇宙空間への旅を無料で、「25万マイル」の場合は手数料2000ドル(約25万7000円)でロシアが実施している無重力実験の体験を、「3万マイル」と手数料650ドル(約8万4000円)ではスペースシャトルの打ち上げ見学——などを提供する予定だという。とはいえ、1000万マイルをためるには米大陸を2000回も往復しなければならず、達成は困難と見られる。スペースアドベンチャーズ社はロシア政府に働きかけて、米国人実業家デニス・チトー氏を国際宇宙ステーションに搭乗させるなど、新たな宇宙ビジネスに乗り出しているベンチャー企業。米国の航空会社は同時テロ後、乗客数を軒並み減らしていたことから、こうした企画が持ち上がったようだが……。(YOMIURI ON LINE 3/12)

6 ハリウッドで「ドラゴンボール」映画化

国内最高の売り上げ部数を誇る人気漫画「ドラゴンボール」が、米ハリウッドの手により実写で映画化されることになった。3月12日、権利を獲得した米メジャー映画会社・20世紀フォックスが発表したもので、すでにシリーズ化を念頭に企画が進行しており、同社では「スター・ウォーズ」に続く看板として期待しているという。「ドラゴンボール」は鳥山明氏の原作で、1984年から約12年に亘って週刊少年ジャンプ(集英社)で連載。単行本(全42巻)は1億26000万部と、日本No.1の売り上げを誇り、テレビアニメも高視聴率を記録。17本が製作された劇場用アニメでは、延べ動員4900万人、興収362億円と一時代を築いた。全米でも1998年夏からテレビアニメの放映、単行本の発売がスタート。公式サイトのアクセスが1日5008万件を超える一大ブームとなり、20世紀フォックスでは約4カ月前から実写の映画化権取得に向け、集英社と交渉を重ねていた。今後、脚本家の選定など企画が本格的に動き出すが、同社映画部門のジアナポリス会長は「最新超大作のシリーズとして公開することを楽しみにしている」と明言。スティーブン・スピルバーグやジョージ・ルーカスといったハリウッドでもトップクラスの監督を起用する可能性もあるという。また「1作目だけでCGは2000カット以上。製作費も1億ドル(約128億円)を超えるでしょう」と説明。第1作は早ければ2004年にも公開される見込みで、人気シリーズとして定着させたい意向だ。鳥山氏も「ぜひ私の想像力をはるかに超えた新次元の"ドラゴンボール"で、たくさんの人々を楽しませてください」と大きな期待を寄せている。(YAHOO! 3/13)

5 「2%でどう?」

カルチュア・コンビニエンス・クラブ(CCC)は中古ソフトを販売した際に、その売り上げの2%をメーカーに還元すると発表した。このシステムは中古販売のシステムをPOSシステムに組み込み、7月ごろから開始したいとしている。CCCは、2001年6月末からTSUTAYA茅ヶ崎店において実験的に中古販売を開始。1月末現在でソフトの買取、販売を行なっている店舗はTSUTAYA35店舗、買取専門カウンターのみを設置している店舗は7店舗となっている。茅ヶ崎店においては、セルと中古をあわせたゲームの売り上げが導入前の約2倍になったという。これについて、同店のメイン顧客層が20歳代であるのに加え、10歳代の中古販売利用客が増えたことにより、新品の売り上げにも好影響を与えたと分析している。これまで中古問題に関してエニックスなどは、一定期間は転売不可でそれ以降は「著作料として7%上乗せする契約」としていた。今回のCCCの決定は、CCCとしてメーカーへの提示であり、個別にメーカーと合意に達したわけではないという。さて合意できるかどうか?(impress GAME WATCH 3/11)

4 タカラ&コナミがカプセル玩具市場へ参入

カプセル玩具市場に今夏から新たにタカラとコナミが参戦することになった。コナミとフィギュア製造・販売会社レッズとの合同で、カプセル玩具戦争に参戦することになったタカラは、「『ドラゴンキューブ』と呼ばれる新たな形の自販機で、子供から大人までをターゲットにしています」(広報室)と話す。タカラといえば、ベイブレードやチョロQといった人気商品を抱え、特にベイブレード人気が株価を上げたのは記憶に新しい。今年7月に予定しているカプセル玩具第1弾でも、「ベイブレードの『ドラQ(ドラゴンキューブの略)バージョン(仮称)』を発売する予定」(同)という。タカラなどは、全国地域特約店制度を結び、玩具店や量販店の店頭などに初年度で2万台、3年後に6万台をめどにドラゴンキューブを設置する。一方、現在のカプセル玩具市場のシェアのほとんどを占めているのが、バンダイと、トミーのグループ企業であるユージン。バンダイの年間新商品数は約150種類、売り上げは140億円弱に上り、全国に約16万5000台のガシャポンを設置している。同社の人気キャラを忠実に再現した「HGシリーズ」が、そのグレードの高さから、大人たちにも人気を呼んでいる。販売形態などから、確定的な販売個数ははっきりとしないが、バンダイのHGシリーズは、昨年7月に累計販売数が1億個を突破しているという。また、ユージンは35%のシェアを持ち、バンダイとの2大メーカーを自負。「市場自体がそう急激に伸びているわけではないが、注目度の高さには驚くばかり」とし、日本マクドナルドと提携した「ガチャマック」を推し進め、独自路線で固定ファンをがっちりとつかんでいる。今回のタカラ、コナミらの新規参入について、バンダイは「市場全体が拡大すれば、活性化される」と余裕のコメント。ユージンも「非常な危機感を持って臨んでいる」としながらも、「業界に向けられた関心をチャンスととらえ、業界全体の活性化にリーディングカンパニーとしての役割を積極的に果たしたい」と語っている。タカラ、コナミは現在の250億円規模から、市場が拡大することを見込み、「3年後にはシェア50%を目指したい」としており、カプセル玩具戦争は今夏から激しい火花を散らすことになりそうだ。(夕刊フジ 3/9)

3 ブロッコリー北米へ本格進出

ブロッコリーは3月8日、全額出資の米国法人を設立すると発表した。同社が持つコンテンツ管理と版権ビジネスの拡大が狙い。米国デラウェア州に「BROCCOLI INTERNATIONAL USA」を資本金10万ドルで設立、北米を中心に同社コンテンツの版権管理や同社キャラクター商品などの輸入卸などを手がけるという。今後有望な市場として、自社コンテンツを自ら管理する全額出資子会社の設立が必要と判断したため。12月までに売上50万ドルを見込んでいる。なお、これに伴い米国の合弁会社Digital Mangaの経営からは撤退する。「経営方針の相違などで想定以上の赤字に陥り、合弁事業では展望が開けない」ためだという。(ZD NET 3/8)

2 「クリプトナイト」って知ってる?

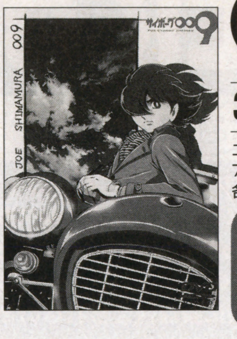
米コミック雑誌出版社DCコミックスは、ヘアケア会社ウエラが販売している整髪料「クリプトナイト」が人気シリーズ「スーパーマン」の商標を侵害しているとして、使用停止と損害賠償を求める訴えをマンハッタン連邦地裁に起こした。この整髪料は、「スーパーマン」に登場する架空の放射性物質「クリプトナイト」の名前で売り出されている。また、クリプトナイトは映画やコミックでは緑色に輝く物質として描かれているが、この点も同じだという。加えてこの整髪料は、商標を示すTMマークが記載されているため、スーパーマンとの関連性を思わせる可能性があり、スーパーマンの知名度を利用して不当に利益を得ている、としている。(YAHOO! 3/7)

1 米映画業界過去最高の業績

2001年の全米の映画興行収入は、前年比9.6%増の約84億1000万ドル(約1兆1000億円)に達し、過去最高を記録した。これは全米映画協会(MPAA)の調べで分かったもの。入場者数も約14億9000万人で、1959年以来の観客を動員し、米国民1人当たり5.3本の映画を見た計算になる。米映画業界では昨年9月の同時テロ発生当初、テロを警戒し映画館の入場者数が急減するという悲観論が支配的だった。しかし、実際にはテロの影響で旅行などの遠出を控える"巣ごもり現象"が顕在化する一方で、身近な娯楽として映画が見直されて入場者数が急増し、過去最高の興行収入を達成した。また、「景気低迷で安くて手軽な映画の人気が高まった」(MPAA)ことも好調の一因となったという。(YOMIURI ON LINE 3/7)

ご意見募集中! さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時募集している。ご意見、反論、いつでも対応(予定)。
宛先は〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング㈱『ドリマガ』編集部「黒川文雄にご意見!」係まで。

新作アニメ情報



TV サイボーグ009

「バトルアライブ1～誕生～」limited edition

3月27日発売予定（VCレンタル版はレンタル中）

エイベックス
7,000円（税別）
各約75分収録

VC レンタルオンリー

DVD-VIDEO AVBA-14296

◎原作：石ノ森章太郎／監督：川越淳／シリーズ構成・脚本：大西信介／キャラクターデザイン：紺野直幸／美術監督：竹田悠介／音響監督：岩浪美和／音響効果：浦畑将／音楽：小室哲哉　ほか◎キャスト　島村ジョー（009）：櫻井孝宏、イワン・ウィスキー（001）：植田佳奈、ジェット・リンク（002）：森久保祥太郎、フランソワーズ・アルヌール（003）：雪乃五月、アルベルト・ハインリヒ（004）：飛田展男、G・ジュニア（005）：大塚明夫、張々湖（006）：茶風林、グレート・ブリテン（007）：長島雄一、ピュンマ（008）：岩田光央　ほか

© 2001　石森プロ／サイボーグ009製作委員会・テレビ東京

現在、テレビ東京系で好評放送中のSFアクション「サイボーグ009」のDVD-VIDEO第1巻が、3月27日に発売。

数々の人気作を生み出した日本コミック界の巨匠・石ノ森章太郎の作品の中でも、これまでに二度のテレビシリーズと3本の劇場用アニメが製作された人気の高い作品。今シリーズでは、今までのシリーズと違い、原作コミックの展開が忠実に再現され、これまで映像化されていなかった完結編も描かれる。

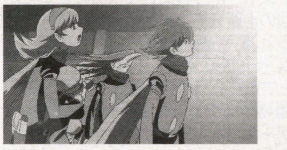
劇中で使われる音楽はあの小室哲哉が担当。globeが歌うOP＆EDなど音楽にも注目だ。

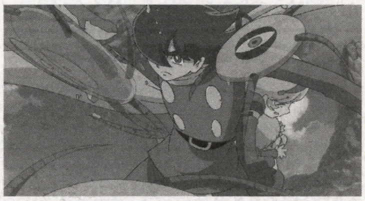
オンエア時よりさらにクオリティをアップしたバージョンの第1話から第3話を収録。限定版ではアクションフィギュアも同梱されている。

ミサイルを撃つ004。右手など、全身に武器が内蔵されている。

年齢も国籍も違う9人だが、サイボーグに改造されたという同じ悲劇を背負い苦悩する仲間だ。

それぞれ違う能力を持つ00ナンバーたちは、互いの能力を生かしたチームワークで戦う。





ジョーたち9人は、自分たちの力を戦争で悪用されないためにブラック・ゴーストに対して反旗を翻し、戦いを挑んでいく。

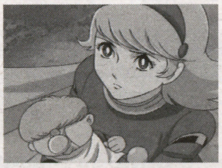
STORY

戦乱を起こし、世界を混乱させようとする死の商人「ブラック・ゴースト」は、究極の兵士として改造人間＝サイボーグを製造していた。見覚えのない部屋で目を覚ました島村ジョーは、なぜか赤い服と黄色いマフラーを身にまとっていた。突然現れた敵に銃撃されたジョーだが、傷1つ負わずに簡単に倒してしまう。自らの能力に驚愕する。

CHARACTER

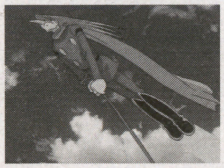
サイボーグ009（声：櫻井孝宏）

本名は島村ジョー。日本出身の18歳。高速で地上を駆け抜ける加速装置を持ち、メンバーの中では一番最後に改造されたので基本性能はもっとも高い。優しい性格が戦闘ではピンチを招くことも……。



サイボーグ003（声：雪乃五月）

本名はフランソワーズ・アルヌール。フランス出身の19歳。バレリーナを目指していたがブラックゴーストに誘拐されサイボーグに改造される。視力と聴力を強化され索敵能力に優れるが戦闘力はない。



サイボーグ002（声：森久保祥太郎）

本名はジェット・リンク。アメリカ出身の18歳。脚部に付いたジェットエンジンでマッハ5のスピードで飛行し、プロトタイプの加速装置も有している。直情型でケンカっ早いが、情に厚い。

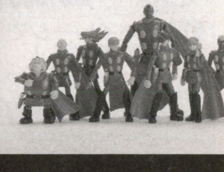
周辺情報

●公式サイト情報

「サイボーグ009」の公式サイトがテレビ東京のHP内で公開中！　これまでのストーリーやキャラ紹介、次回予告ムービーを見ることもできる。

●限定版DVDは豪華アクション・フィギュア付き

「サイボーグ009」のDVD-VIDEO限定版には、各巻に1体ずつフィギュアが同梱されている。「秘蔵初期設定カラー」で塗装されたこのフィギュアは商品化の予定のないレアなアイテムだ。第1巻は「009」。



URL●http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/cyborg/main_index.html

CS・CATV Pick Up

お問い合わせ先

●キッズステーション
☎03-5805-3611
（受付時間／10:00～18:00）

●ファミリー劇場
☎03-3584-0788
（受付時間／10:00～18:00）

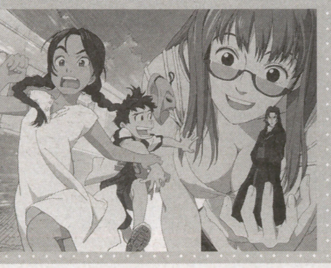
『アベノ橋魔法☆商店街』

キッズステーション
スカイパーフェクTV！（276ch）・ケーブル局

『月刊アフタヌーン』『月刊マガジンZ』（ともに講談社刊）で連載中の人気コミック「アベノ橋魔法☆商店街」が、ついにアニメ化。キッズステーションで4月4日からオンエアされる。

商店街のシンボルを壊したために不思議なパラレルワールドに迷い込んでしまう、ハイテンション・コメディ。（全13話）

●4月4日（木）
22:00～ほか



© GAINAX／アベノ橋製作委員会

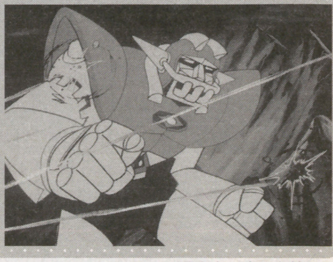
『UFO戦士ダイアポロン』

ファミリー劇場
スカイパーフェクTV！（361ch）・ケーブル局

1976年からテレビ放送されたロボットアニメ「UFO戦士ダイアポロン」が、ファミリー劇場で4月8日から放送開始される。

孤児院・あおぞら園で16歳の誕生日を迎えたタケシは、ラビと名乗る不思議な男の声によって、自分がダザーン軍団に滅ぼされたアポロン星の王子だということを知る。（全26話）

●4月4日（月）
19:00～ほか



© 雁屋哲・エイケン

イラスト：ウエクサユミコ

★VC&DVD-VIDEO PickUp★

TV スクライド
5

3月25日発売予定
バンダイビジュアル
6,000円（税別）
75分収録

VC —
DVD-VIDEO セルオンリー BCBA-0975

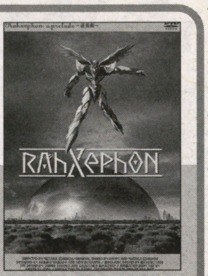
監督：谷口悟朗／脚本：黒田洋介／キャラクターデザイン：平井久司◎2001年12月までテレビ東京系で放送されたバトルアクション。かなみたちの働く牧場にまで侵攻してきたホーリー部隊に、カズマは単身戦いを挑むが……。第12話から第14話、映像特典を収録。初回特典は特製ブロマイドほか。

© サンライズ・テレビ東京

TV ラーゼフォン
a prelude　～前奏曲～

3月29日発売予定
メディアファクトリー
2,500円（税別）
約31分収録

VC —
DVD-VIDEO セルオンリー ZMBZ-1400



原作：BONES、出渕裕／キャラクターデザイン：山田章博／メカデザイン：佐藤道明、佐山善則／監督：出渕裕◎2002年1月からフジテレビほかで放送中のロボットアニメのスペシャルDVD-VIDEO。ダイジェスト映像ほか、スタッフ・キャストインタビューほか、特典として初期プロモーション映像などを収録。

© 2001　BONES・出渕裕／Rahxephon project

TV ココロ図書館
VOL.3

発売中（3月21日発売）
ビクターエンタテインメント
5,800円（税別）
約50分収録

VC —
DVD-VIDEO セルオンリー VIBF-92

原作：高木信孝／脚本：黒田洋介／キャラクターデザイン：橘秀樹◎2001年12月までテレビ東京で放送されたハートウォームアニメ。夏休みに入り、海に旅行に来た三姉妹。そこでこころは、みさとという少女と仲良くなる。第4話と第5話を収録。VC第2巻（VIVF-10301／8,500円（税別））も同日発売。

© 2001　高木信孝・メディアワークス／ビクターエンタテインメント

TV ノワール
Vol.13<最終巻>

発売中（3月21日発売）
ビクターエンタテインメント
各5,800円（税別）
各約60分収録

VC セル&レンタル VIVF-10296
DVD-VIDEO セルオンリー VIBF-113

原案・構成・脚本：月村了衛／キャラクターデザイン：菊地洋子、芝美奈子、宮地聡子／監督：真下耕一◎2001年9月までテレビ東京で放送された美少女アクション。ノワール復活の儀式の日。泉に向かい、みそぎの沐浴を行う霧香とクロエの前にミレイユが現れる。第25話と第26話、映像特典を収録。

© 2001 月村了衛・ビィートレイン・ビクターエンタテインメント

TV フィギュア17　つばさ&ヒカル
vol.7

3月25日発売予定
バンダイビジュアル
各5,800円（税別）
各48分収録

VC セル&レンタル BES-2760
DVD-VIDEO セルオンリー BCBA-0830

企画：GENCO／監督：高橋ナオヒト／キャラクターデザイン・総作画監督：千羽由利子◎2002年1月からテレビ東京系で放送中のSFアニメ。すべてのマギュアを倒してD・Dたちの任務も終わるが、全滅させたはずのマギュアの反応が……。映像特典を収録。ブックレット封入。初回版は追加ブックレット封入。

© GENCO・OLM／「フィギュア17」製作委員会

TV おとぎストーリー天使のしっぽ
スペシャルリミテッドエディション3<初回限定版>

3月25日発売予定
バンダイビジュアル
各50分収録

VC レンタルオンリー
DVD-VIDEO セルオンリー
初回限定版：BCBA-1047／6,000円（税別）
通常版：BCBA-1040／5,000円（税別）

原作・シリーズ構成：六月十三／キャラクターデザイン・総作画監督：小林多加志◎2001年12月までWOWOWで放送されたハートフルコメディ。故郷の『めいどの世界』に強制連行された守護天使たちだが……。第5話と未放送の第5.5話、映像特典を収録。初回版は特典を多数収録。VCレンタル版は全4話収録。

© ワンダーファーム／「天使のしっぽ」プロジェクト

OVA カナリア

発売中（3月22日発売）
パイオニアLDC
5,800円（税別）
約30分収録

VC —
DVD-VIDEO セルオンリー PIBA-7037

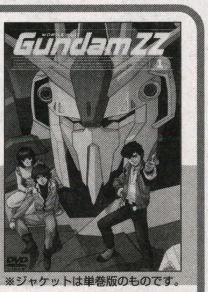
監督：元永慶太郎／脚本：荒川稔久／アニメキャラクターデザイン・作画監督：田中良◎18禁PCゲームから始まり、DCにも移植された人気ゲームがついにOVA化。海岸沿いの高校を舞台にバンドにもえる高校生たちのドタバタ青春ストーリー。映像特典としてDC版OP、OVAプロモ映像ほかを収録。

© カナリアプロジェクト2002

TV メモリアルボックス版
機動戦士ガンダムZZ Part-Ⅰ<初回限定版>

3月25日発売予定
バンダイビジュアル
24,000円（税別）
各97分収録（4枚セット組）

VC —
DVD-VIDEO セルオンリー ST-0364



※ジャケットは単巻版のものです。

企画：サンライズ／原案：矢立肇／原作・総監督：富野由悠季／キャラクターデザイン：北爪宏幸◎1986年から放送された「ガンダムZZ」がDVD-VIDEOに。第1巻～第4巻（第1話から第16話までを収録）のセット販売。単巻版（BCBA-1180～1183／各6,000円（税別））も同日発売。

© 創通エージェンシー・サンライズ

★CD PickUp★

ALBUM アクエリアンエイジ
SPHERE.5　Influential イレイザー

ビクターエンタテインメント
発売中（3月21日発売）
VICL-60841
全7トラック
約35分収録
1,800円（税別）

テレビ東京系で放送中の「アクエリアンエイジ」のイメージアルバム第5弾。リュウセイ（REN）が歌うイメージソングほかを収録。カード封入。第6弾（VICL-60842）も同日発売。

ALBUM Primary／川澄綾子

ビクターエンタテインメント
発売中（3月21日発売）
VICL-60853
全10トラック
約45分収録
2,900円（税別）

現在放送中の「ラーゼフォン」に紫東恵役で出演してる人気声優・川澄綾子の待望の1st.アルバム。どこか懐かしく優しいメロディーで“今の彼女”を表現した全10曲を収録。

DRAMA JAM FIRST PROCESS
JAM PROJECT

ビクターエンタテインメント
発売中（3月21日発売）
初回盤:VIZL-58
3,500円（税別）
通常盤:VICL-60843
3,000円（税別）
全10トラック
各約49分収録

アニソン界最強ユニット「JAM PROJECT」の1st.オリジナルアルバム。水木一郎らが歌う、熱い10曲を収録。初回盤は「ソウルテイカー」のプロモーションDVD-VIDEO付き。

INFROMATION
PRESENT

「ZZ」販促用ポスターをプレゼント！

「機動戦士ガンダムZZ」のDVD-VIDEOが発売されるのを記念して、販促用のポスターを10名様にプレゼントします。希望する方は、官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記のうえ、下記のあて先まで。

あて先
〒107-0052　東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング（株）
ドリマガ編集部
「アニモニ。ZZポスター」係（4/5当日消印有効）

第137回 サムシング吉松劇場

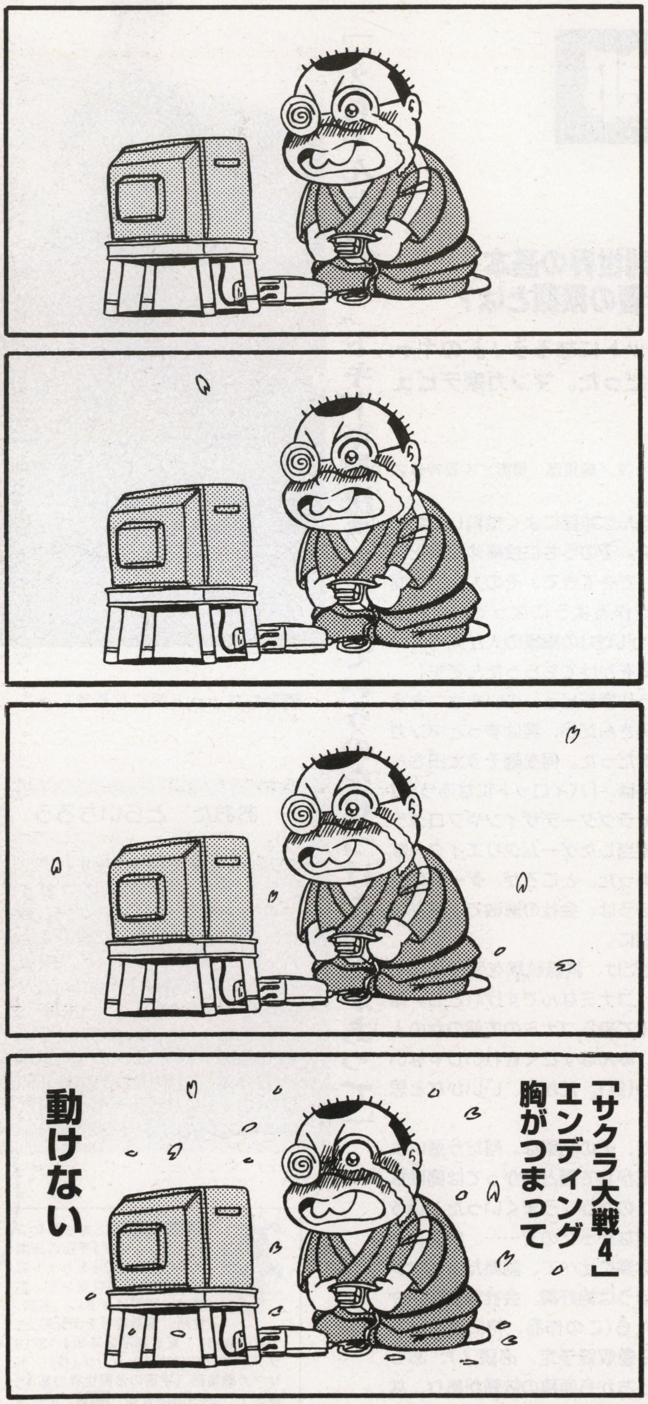
今回は、声優志望者、必読！

さむしんぐ　よしまつ

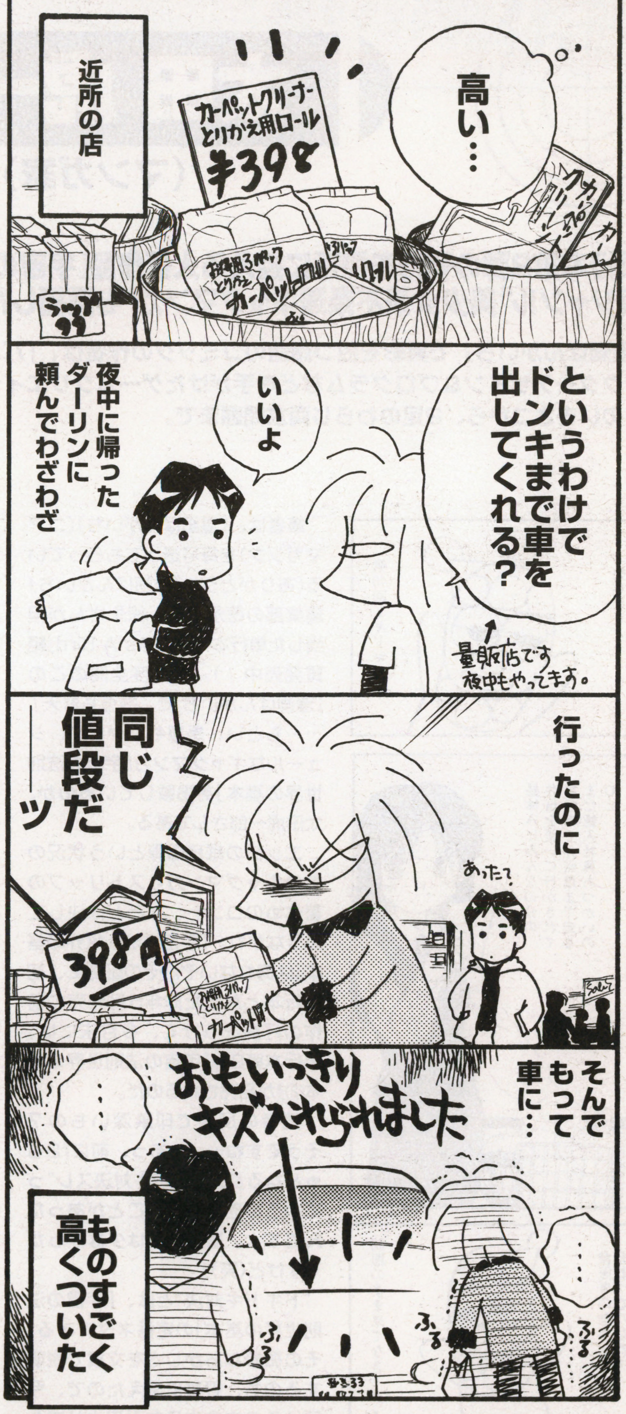
1965年大阪生まれ。単行本『セガのゲームは世界いちぃぃぃ！』『セガのゲームは世界いちぃぃぃ！2　ドリドリキャス子さん』(ともに小社刊)大好評発売中！『週刊プレイボーイ』には「ゲーム千夜一夜」を連載中！インターネット"Webセゲいち！"も快調ヒットポイント増加中！(http://www.zdnet.co.jp/gamespot/segeichi/)

コミック・ワンダーランド 第44回

DCファン烈伝 その31
徳光康之



私、呪ってます。
門井亜矢



徳光康之（とくみつ　やすゆき）
『マガジンZ』に「濃爆おたく大統領」を連載中。「サクラ大戦」と「ガンダム」に深い愛とリスペクトを捧げるマンガ家。その他の単行本に、マンダラケ・リベンジ・コミックの第1弾として復刻&完結を果たした『最狂超（スーパー）プロレスファン烈伝』などがある。

門井亜矢（かどいあや）
6月18日生まれ／双子座／B型。「下級生」「リフレインブルー」で原画を担当する。また、キュートなキャラデザとは一味異なる、オフビートなギャグマンガにも定評がある。初の作品集となる『ヘブンズゲイト』（ワニブックス／1,300円）も、大好評発売中！

ラジカル・コミュニケーション

太田 虎一郎

（マンガ家）

**単行本第2弾の刊行を間近に控える人気作品『宇宙の法則世界の基本』
新ジャンル“美少女系不条理ギャグマンガ”を開拓した作者の素顔とは？**

『漫画ばんがいち』で異彩を放つ話題のコミックの作者は、「パイロットになろう！」のキャラクターデザイン＆プログラムなどを手がけたゲームクリエイターだった。マンガ家デビューのいきさつから、2足のわらじ両立問題まで。

取材・文／編集部　撮影／宇賀神善之

「『2ちゃんねる』で〝ドキドキ対決スレ〟っていうのを見つけたことがあって」

読者もちょっと気になるでしょ。

（『宇宙の法則世界の基本』より）

　筆者は、『漫画ばんがいち』（コアマガジン）を毎号送ってもらっている（ありがとう、『漫画ばんがいち』編集部の徳永さん。徳永さんが担当した単行本『Free As A Bird』絶賛発売中！）。エロ度全開のこの『漫画ばんがいち』で、愚息も昇天！……もとい、愚息もニヤリの、シュールなギャグマンガ「宇宙の法則世界の基本」を掲載しているのが、太田虎一郎さんである。

　エッチの絨毯爆弾という状況の中のギャグマンガ≒ストリップの箸休めのコント、などとは決して思うなかれ。「宇宙の法則世界の基本」は侮れないぞ。その証拠に、初単行本となった昨年5月発売の前作の好評をうけて、今月末には、単行本第2弾『宇宙の法則世界の基本②』が発売されるのだ。

「読者の反響で印象深いもの？　そうですね……、あっ、前に『2ちゃんねる』で“ドキドキ対決スレ”っていうのを見つけたことがあったんですよ。書き込みは少なかったですけど（笑）」

　“ドキドキ対決”とは、「宇宙の法則世界の基本」の定番ネタである。その微妙なおかしさを文章で説明するのも、野暮に思えたので、今回はそのまま作品を引用させてもらった。ネッ！　何となくわかるでしょ。この面白さ。これが「宇宙の法則世界の基本」なのである。

「いろんな雑誌によく投稿してたんですよ。そのうちに投稿仲間みたいなのができてきて、その人たちと同人誌を作るようになって。それを『ばんがいち』の編集の人が見てくれて、声をかけてもらったんです」

　そう作家デビューのいきさつを語る太田さんだが、実はずっとマンガは副業だった。何を隠そう太田さんの本業は、「パイロットになろう！」のキャラクターデザインやプログラムを担当したゲームクリエイターなのであった。ところが、ゲームの仕事のほうは、会社の解散で、現在休業状態に。

「1社だけ、就職試験を受けたんですよ。コナミなんですけども。雑誌に出て来るコナミの広報の女の人って、みんなすごくきれいじゃないですか（笑）。だから、いいかなと思って」

　さて、その結果は。何だか悪いような気がして面と向かっては聞けなかったのだが、うまくいったという話も出なかったので……。まあ、そんな本業に比べて、副業だったマンガのほうは絶好調。会社解散をネタにしたら（この作品、特に面白いです。2巻収録予定。必読！）、あっちこっちから原稿の依頼があり、なかなかの多忙な状況になりつつあるのだという。

　ゲーム業界かマンガ業界か。太田さんの明日はどっちだ？　ドリマガ

おおた　とらいちろう

1970年埼玉県所沢市生まれ。プログラミング、グラフィックデザインの専門学校などをへて、ゲーム業界に。手がけた作品に「伝説のオウガバトル」「RACラリー（PC98版・FM TOWNS版）」「シムシティ2000（PC98版）」「テーマパーク（PC98版・FM TOWNS版・DOS/V日本語版）「バイオフォージ（DOS/V日本語）」「WINCOVER（PS）「パイロットになろう！（PS）」「パイロットになろう！2（PS2）など。

プレゼント！：太っ腹なコアマガジン様が『宇宙の法則世界の基本①②』をセットで5名の読者にプレゼント。応募は、官製はがきに、名前、住所、電話番号を明記の上、〒107-0052　東京都港区赤坂4-13-13　ソフトバンクパブリッシング（株）　ドリマガ編集部『宇宙の法則世界の基本』係まで。3/29消印有効。告知：太田虎一郎さんも参加している「東京本舗　レトロ玩具店」が開催中。3/24までなので急げ。㊐ギャラリーアドリブ㊟東京都台東区蔵前1-5-11　03-3866-2492　http://ken.bird.to/retoro/

ファンタシースターオンライン ULTIMATE

アルティメット

PC版「PSO」の独占&究極攻略本

- レア武器117種・レア防具73種・レアマグ8種の入手方法を公開!!
- チャレンジモード全9ステージも完全攻略

DC版「PSO Ver.2」にも完全対応!!

これぞ究極(ULTIMATE)の1冊

完全無欠の攻略記事と貴重なデータが満載

- ▶史上初!! レアアイテムの所有エネミー&入手難易度を独占公開
- ▶チャレンジモード全9ステージ徹底攻略! S武器の情報も解禁
- ▶重要ポイントがすぐにわかるシステム解説
- ▶初心者も安心のサポート記事が満載
- ▶最短ルート、アイテムボックスの配置も完璧なエリアMAP

好評発売中!! 本体価格2,500円 A5判／432ページ・オールカラー

©SONICTEAM/SEGA,2000,2001

ファンによるファンのための「PSO」ファンブックが遂に完成

惑星ラグオルがもっと広く、楽しくなる新しい出会いと遊びが満載!! (^_^)

- 何が出るかな?! ULTIMATE森エリア1,000周
- オフラインモード、最低レベルクリアに挑戦!!
- PSOオンラインアンケートの結果公開
- 噂は本当か? PSO検証&大実験!!
- 初心者救済企画!! 惑星ラグオルの歩き方
- PSOイベント取材&コスプレ写真集
- 中 裕司社長インタビュー&開発チーム座談会
- お宝発見!! PSO開発室潜入取材マンガ
- PSO大好き作家陣によるマンガ・コラム・小説が満載!!

好評発売中!! 本体価格1,400円
A5判／160ページ・オールカラー

ぴーえすォ〜

ファンタシースターオンラインファンブック

©SONICTEAM/SEGA,2000,2001 "Dreamcast"は株式会社セガの商標です。

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社
http://books.softbank.co.jp/

●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別)
●小社お問い合わせ TEL：03-5549-1201 ※土・日・祝日を除く 10:00〜12:00 13:00〜17:00
●E-メール：magazine@softbank.co.jp

宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

この受領書は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。

（郵政事業庁）

「サクラ大戦4」応募者全員サービス専用応募券

テレカ全員サービス（ドリマガ用）

・この用紙は「サクラ大戦4」テレカ応募者全員サービス専用応募券です
・この応募券以外の払込用紙での応募は無効になります。
・この応募券で、1種類を1点のみ応募できます。
・申し込み代金850円のほかに、払込手数料が別途必要になります。ご了承ください。
・複数点数・複数種類を応募したい方は、応募したい商品の数だけ応募券をご用意ください。
・受領証は切らずに郵便局へお持ちください。
・郵便番号・住所・電話番号は略さずていねいに記入してください。省略、略字、くずし字は商品未着の原因になります。
・記入もれ、記入まちがい、締め切り日までに入金がされていない、応募券以外での申し込みなど、応募の決まりがまもられていない場合は、申し込み不備としての応募は無効になります。
・応募が無効になった場合は事務手数料を差し引いた上、代金をお返しします。
・応募が無効になった場合以外での、応募後のキャンセルはできませんのであらかじめご了承ください。

くわしくは本誌、応募者全員サービス応募の決まりのページをご覧ください。

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

払込取扱票

00	東京

口座番号	00180-7-174875
金額	850
加入者名	ソフトバンクパブリッシング株式会社 AM局
料金	
特殊取扱	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

払込人住所氏名・通信欄

※希望する商品の番号をひとつだけ丸でかこんでください。

「サクラ大戦4」テレカ	①・②・③

ご住所　郵便番号 □□□-□□□□

都道府県　市区郡

お名前	フリガナ	男・女
	様	歳

電話番号 (　　　　　)

受付局日附印

裏面の注意事項をお読み下さい。(郵政事業庁)(私製承認東第36668号)

これより下部には何も記入しないで下さい。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00180-7
	右詰めにご記入ください
	174875
加入者名	ソフトバンク パブリッシング株式会社 AM局
金額	850
払込人住所氏名	※
料金	(消費税込み) 円
特殊取扱	

受付局日附印

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・電話番号・eメールアドレス・希望のプレゼント番号と賞品名（おくづけのページを参照）を明記し、「編集部へひとこと」欄には本誌を読んだ感想や、意見などをお書きください。DC（ドリームキャスト）、PS2（プレイステーション2）、GC（ゲームキューブ）、Xbox、そして携帯ゲーム機へ移植を希望するゲーム作品がありましたら、そのぞれの欄にご記入ください。裏面のアンケート解答欄には、以下の質問事項への答えを「アンケート回答欄の記入例」にしたがってご記入ください。黒のボールペンやサインペンなどで枠内に正しくご記入ください。その際、アラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスの中にハッキリと正しく記入するようにしてください。集計は機械で行っておりますので、ハガキはキリトリ部できれいに切りはなし、回答欄を汚さないように注意してご応募ください。

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が2の場合	（例2）回答が09の場合	（例3）回答が23の場合	（例4）回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	1

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18						

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 よく利用するゲーム情報メディアはなんですか。（8つまで）
01　アルカディア
02　ザ・プレイステーション2
03　電撃王
04　電撃姫
05　電撃G'sマガジン
06　電撃ゲームボーイアドバンス
07　電撃PS
08　ドリマガ
09　ファミ通
10　ファミ通PS2
11　ファミ通64+ゲームボーイアドバンス
12　GAME　WAVE（TV）
13　Vジャンプ
14　NINTENDO DREAM
15　NINTENDO KIDS
16　ラズベリー
17　ファミ通Xbox
18　GAMESPOT/JAPAN（web）
19　電撃オンライン・ドット・コム
20　インプレスGAME Watch

5 今号の本誌の表紙の絵についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

6 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

7 あなたは今年（2002年）になってから、何本のゲームソフトを買いましたか？（機種は問いません）。

8 あなたは『ドリマガ』でどんな記事を中心に読みたいですか？
01　新作ゲームの紹介記事
02　ゲームの攻略記事
03　開発者へのインタビューなどの記事
04　セガやDCに関する記事
05　ニュース記事
06　その他

9 今号の記事で面白かった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つまで表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 P.18からの全機種のソフト発売スケジュールから、あなたが今後買いたいと思うソフトを欲しい順に「1番」の枠からお答えください（10本まで）。ハードの種類は問いません。番号はソフトの名前の前についている3桁の番号を使用してください。

表1　今号の記事

001　ドリマガ注目のトピックス
002　史上最速！ドリマガニュース
003　BI-Weeklyドリマガ全ハード対応　データステーション
004　ドリマガ全ハード読者レース
005　ドリマガ読者レースforドリームキャスト
006　ALL GAME ソフトレビュー
007　「サクラ大戦4～恋せよ乙女～」ドリマガオリジナルテレカ　全員サービス
008　（連載企画）もっと！なぜなに探検隊／ゲームとアニメの関係
009　（巻頭大特集）サクラ大戦4～恋せよ乙女～［DC］
010　（特報）エリュシオン～永遠のサンクチュアリ～［DC］
011　（〃）同窓会2 again&refrain［DC］
012　（〃）シスター・プリンセス プレリミアム・エディション［DC］
013　（〃）スーパーロボット大戦IMPACT［PS2］
014　（〃）鉄拳4［PS2］
015　（〃）ときめきメモリアル Girl's Side［PS2］
016　（コミック）竹本泉の色々ですくすくす　作／竹本泉
017　読者投稿コーナー「ドリマガ人」
018　（コラム）ゲーマーズ、男気道／吉田豪、いましろたかし
019　（コラム）プライヴェクス・アクトレス／nanoRayspex（黒柳陽子）
020　（コミック）福珍ズ　アワー
021　（コラム）今日の風…明日の風…／櫻井智
022　（GCマガジン）ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版（仮）
023　（特報）ファイアーエムブレム 封印の剣［GBA］
024　（〃）マリオサンシャイン（仮）［GC］
025　（〃）メトロイドプライム（仮）［GC］
026　（〃）NBAコートサイド2002［GC］
027　（〃）マリオゴルフ（仮）［GC］
028　（〃）マリオテニス（仮）［GC］
029　（〃）バイオハザード［GC］
030　（〃）シャイニング・ソウル［GBA］
031　（〃）ロックマン ゼロ［GBA］
032　（〃）ひつじのキモチ。［GBA］
033　（〃）BIOHAZARD GAIDEN［GBC］
034　（〃）ナムコの作品［GBA］
035　（〃）スパイダーマン ～ミステリオの脅威～［GBA］
036　（〃）テトリスワールド［GBA］
037　（〃）デンキブロックス［GBA］
038　（〃）信長異聞［GBA］
039　（コラム）黒川文雄のCOLUMN／まだまだBLACK or…
040　（アニメ情報ページ）アニモニ。
041　（コミック）サムシング吉松劇場　作／サムシング吉松
042　（コミック）コミック・ワンダーランド／徳光康之、門井亜矢
043　ラジカルコミュニケーション／太田虎一郎
044　（コミック）神村幸子の「ゲーム虎の穴」作／神村幸子
045　（特報）機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオン独立戦争記～［PS2］
046　（〃）ファイナルファンタジーXI［PS2］
047　（〃）キングダム ハーツ［PS2］
048　（〃）エアロダンシング4 new generation［PS2］
049　（〃）ポポロクロイス～はじまりの冒険［PS2］
050　（〃）鉄騎［Xbox］
051　（〃）クレイジータクシー3［Xbox］
052　（〃）HALO（ヘイロー）［Xbox］
053　（〃）segaGT 2002［Xbox］
054　（新着）サーヴィランス 監視者
055　（〃）湾岸ミッドナイト［PS2］
056　（〃）.hack vol.1～感染拡大～［PS2］
057　（〃）ディズニーゴルフ クラシック［PS2］
058　（〃）From TV animation ONEPIECE グランドバトル！2［PS2］
059　（〃）サルゲッチュ2（仮）［PS］
060　（〃）オトスタツ（Otostaz）［PS2］
061　（〃）ミストIII エグザイル
062　（〃）サイヴァリア コンプリートエディション［PS2］
063　（〃）ファイナルファンタジーIV［WSC］
064　（攻略）デッド オア アライブ3［Xbox］
065　（〃）鬼武者2［PS2］
066　（〃）ワイルドアームズ アドヴァンスドサード［PS2］
067　（〃）ゼノサーガ　エピソードI　力への意志［PS2］
068　（〃）サカつく2002 J.LEAGUプロサッカークラブをつくろう！［PS2］
069　（〃）式神の城［Xbox］
070　（〃）ガンヴァルキリー［Xbox］
071　（〃）WRC～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～［PS2］
072　（〃）ミルキィ・シーズン［DC］
073　（〃）カード・オブ・デスティニー～光と闇の統合者［DC］
074　（〃）不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参！［DC］
075　（〃）MISSING PARTS the TANTEI stories［DC］
076　ドリマ画人カラー別館　ドリマガ展覧会
077　（コミック）ドリまんが「バイオハザード」編　作／中村る～しあ
078　ドリマガ アーケード最前線／頭文字D Arcade Stage
079　（〃）電脳戦機バーチャロン フォース
080　（コミック）ドリマガ ドリちゃんのゲームレビュウ　作／たつねこ
081　（コミック）ぐるぐるクリーチャー　作／ウエクサユミコ
082　（連載）『寺柳』寺田克也×黒柳陽子
083　赤坂にきたままのドリママ占い

表2　ハードリスト

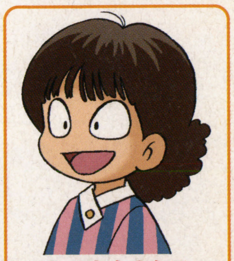
01　ドリームキャスト
02　スーパーファミコン
03　NINTENDO64
04　ニンテンドー ゲームキューブ（互換機含む）
05　プレイステーション
06　プレイステーション2
07　ポケットステーション
08　セガサターン（互換機を含む）
09　ワンダースワン（カラー含む）
10　ゲームボーイ（カラー含む）
11　ゲームボーイ アドバンス
12　NEO・GEOポケット（カラー含む）
13　デスクトップパソコン
14　ノートパソコン
15　携帯電話・PHS
16　DVD VIDEOプレイヤー
17　Xbox

神村幸子のゲーム虎の穴

巻の拾八
Rez

かみむら先生のホームページはコチラ!
たくさんの作品や近況なども見られるよ!!
http://www2.justnet.ne.jp/~bluetrain/

興奮しすぎて、コントローラを握ってた手がプレイ後いうことをきかなくなったことありますよね。



かみむらさちこ
アニメーターほか、よろず絵描きのぬるいゲーマー。本業が指を酷使するので、やっぱり気を遣っちゃいます。

オレ様
本名・キャメロン反町。ゲームマニアの猫的生物。自分でやる前に人にやらせる意地悪な……いえいえおチャメなだけです。

かみむら先生へのお便り、レビュー希望タイトルはこちらに
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング(株) ドリマガ編集部『神村幸子のゲーム虎の穴』まで

宇宙世紀の歴史が根本から変わる!?

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

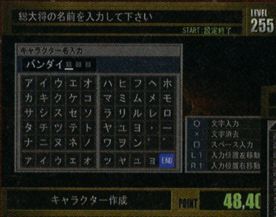
5月2日発売予定・完成度95%	
価格■	6,800円
ジャンル■	SLG（シミュレーション）
発売元■	バンダイ
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■	http://www.bandaigames.channel.or.jp/index2.html
対応機器■	未定
備考■	——

次々と明らかになる軍団編成や兵器の改良といった新要素。今回、さらなる新システム「オリジナル軍モード」の存在が判明した!!　軍の編成方法から"IF-LEVEL"まで、シリーズ"初登場となる本モードをあらゆる角度から徹底的に検証。このシステムを理解すれば、一年戦争を制する日も近い!!

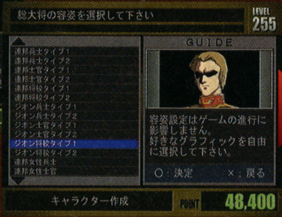
自分の分身が一年戦争に名を刻む!!

オリジナル軍モードをプレイするには連邦軍、ジオン軍のどちらかで一度ゲームをクリアする必要がある。条件さえ満たせば、自分だけの「オリジナル軍モード」をプレイできるようになる。

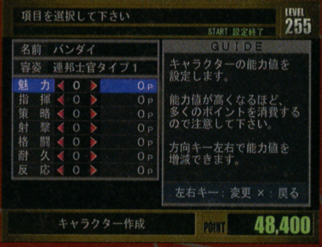
また本モードではキャラクターの名前や容姿を自由に設定できるので、自分だけのオリジナルキャラクターも作成可能だ。多様なパターンの中から、自分のイメージに合ったキャラクターを見つけ出そう。



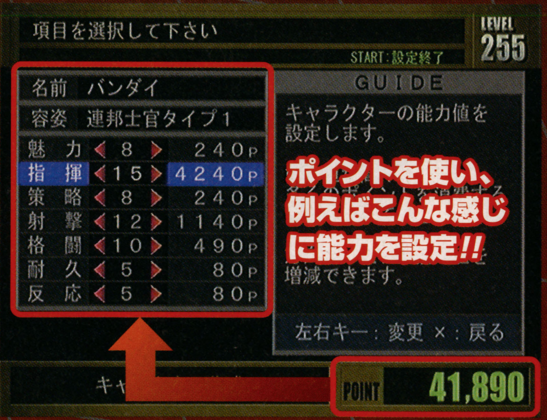
名前は7文字まで入力可能。キャラクターのイメージを決める重要なファクターだけにじっくり考えよう。



名前の次は容姿を決定する。兵士から士官まで、さまざまなタイプが用意されているのがわかる。



能力値は「ポイント」を消費して獲得する。どんなキャラクターにするかで、これらの値を振り分けよう



第一印象が大事?

容姿のパターンは多数用意されている。外見からキャラクターを作成するのもひとつの手といえる。

まさにIFの世界!!　あの人が敵なんて……

今まで味方同士が敵となって対峙することになる……。IFならではのシチュエーションもシリーズの魅力である。

キャラクター同士の会話の応酬も「ギレン」の楽しみのひとつ。

©創通エージェンシー・サンライズ　©BANDAI 2002　※ゲーム画面は開発中のものです。

主人公をキミが決めるオリジナル軍登場!!

本モードでは、メイキングキャラクター以外にも原作に登場したキャラクターを総大将に任命できる。また、原作では敵同士だったキャラクターをオリジナルの軍に今度は味方として配属させたりもできるのだ。例えばアムロやシャアなどのトップエース同士を同じ軍に入れることも可能となる。

さらにオリジナル軍モードで重要になるのが「IF-LEVEL」と呼ばれるシステム。この数値によって、選択できるキャラクターやモビルスーツが増減することとなる。

総大将（主人公）は誰に？

基本的に全キャラクターが総大将候補となる。ただし、能力値の高いキャラクターほど、消費するポイントが多いので、軍全体のバランスを考えたキャラクター選択が必要となる。

もちろんメイキングキャラもOK!!

総大将は軍全体の士気にも影響する。選択は慎重に。

軍を立ち上げる準備

総大将の選択に始まり、本拠地、キャラクター、MSの順に自軍を編成していく。ポイントの配分を考えて編成するのがミソとなる。

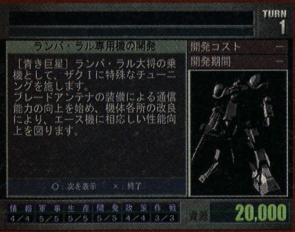
例えばこんな熱い軍も!!

ランバ・ラルが総大将のオリジナル軍を編成してみたぞ!! ラル自身、ジオン軍有数の名指揮官だけに、その指揮能力は高いと思われる。また、部下にはアムロやセイラを選び、戦力面の強化を図った。 これはほんの一例だが、自分が思い描いたオリジナルの軍が戦場を駆け巡る日がやって来る!!

ゲリラ戦術を得意とし、アムロたちを追い詰めたのはご存じのとおり。総大将にすれば、部下の能力を十分に引き出しそうだ。

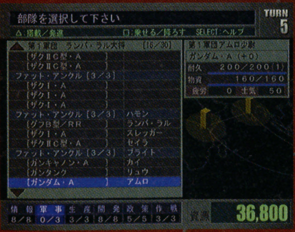
青い巨星
ランバ・ラル総大将

アムロやセイラが味方に！



ラル用にチューニングされた機体。やはり総大将として、オリジナル機体は所有したい!?

原作ではアムロを認めていたラル。このセリフの真意は!?



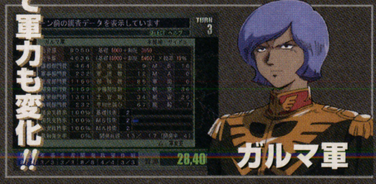
ザクやグフに混じって、ガンダムなどRXシリーズで部隊を編成。圧倒的な戦力を感じさせる。

ラル軍にはセイラも参加している。忠誠度の高さがお互いの信頼関係をうかがわせる。

敵勢力も自由に設定

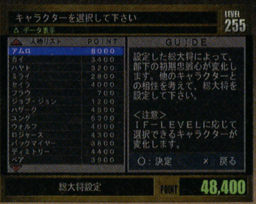
オリジナル軍モードでは、敵勢力も自由に設定できる。すべてを自分の手で設定する自軍と違い、敵軍は総大将を設定するだけとなっている。しかし、敵軍も総大将によって、軍団数や所属するキャラクター、保有するMSの数など、少しずつ違っているので注意しておこう。

敵大将によって軍力も変化!!



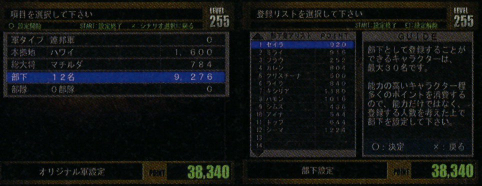
謎のシステム「IF-LEVEL」

「IF-LEVEL」はオリジナル軍モードをプレイする際に大きな意味を持つ数値である。レベル変化の条件などは現在調査中。



こんなのもアリ!?

マチルダを総大将にした女性だけの軍も作れるのもこのシステムの特徴。このようにテーマを決めて軍を作ってみるのもいいだろう。



名パイロットが多数参加しているマチルダ軍。女性とはいえ、侮れない!?

女だらけのマチルダ軍結成!!

連邦軍 ウッディ・マルデン

連邦軍 スレッガー・ロウ

連邦軍 ヘンケン・ベッケナー

連邦軍 ギャリー・ロジャース

連邦軍 ジャック・ベアード

連邦軍 アダム・スティングレイ

ジオン軍 ジェラルド・サカイ

ジオン軍 シーマ・ガラハウ

ジオン軍 イアン・グレーデン

ジオン軍 ユーリー・ハスラー

ジオン軍 アス

ジオン軍 カリウス

新たに5つのジョブが判明！ その秘められた能力とは!?

現在βテスト版では6つのジョブが使用可能だが、新たに5つのジョブの存在が明らかになった。現在使用可能なジョブが、武器戦闘や白・黒魔法などのごく基本的な能力を持つのに対し、今回判明したジョブは複数の基本ジョブの能力を少しずつ合わせたり、基本ジョブの守備範囲が及ばないところを埋める能力としてのジョブ、いわゆるコンビネーションジョブに近いものといえるだろう。ということは、やはり何らかの条件を満たすことで、初めてこれらのジョブを選択できるようになると思われるが……？

基本の6ジョブに比べ、新ジョブはモンスターを操るなどの、一風変わったものが多い。

Knight ナイト

聖神の祝福を受けし光の騎士

聖神の加護を受けている聖なる騎士。暗黒の勢力から弱き者を守るという使命を帯びているため、防御力が高く盾の扱いに長けている。また、アンデッドなど暗黒の力で活動しているモンスターに対しても、有利に戦闘を運ぶことができる。パーティの盾となって、前衛で戦うことになるだろう。

重い甲冑なども軽々と着こなすことができそうだ。

聖なる守護円

聖神の力を発動させ、アンデッドモンスターに対する防御力を一時的に上昇させる。

Dark Knight 暗黒騎士

暗黒の力を自在に操る呪われし剣士

ナイトと同じく戦士系ジョブだが、こちらは暗黒の力を操って戦う。無限にあふれる負の力を帯びた武器を操るため、攻撃力に優れているうえ、斬りつけた相手の生命力を吸い取ることもできる。このHP吸収能力、アビリティとして装備されると予想されるが、発動可能間隔が短ければかなり強力だ。

力に優れるガルカなら、その破壊力は強烈だろう。

ブラッドウェポン

効果時間内に近接物理攻撃で敵に与えたダメージを、そのまま自分のHPとして吸収する。

Hunter 狩人

弓術に長けた恐るべき射手

遠距離攻撃（後述参照）を得意とするスナイパー。ほかのジョブでも遠距離攻撃は可能だが、その中でも狩人は飛び抜けて命中率が高く、数々の遠距離攻撃用のアビリティを修得できる。前衛のメンバーがモンスターを引きつけているうちに、離れた場所から飛び道具で攻撃するのがベストだろう。

軽装ではあるが、一撃必殺の弓術を持っている。

影縫い

標的の影を狙って矢を放ち、一定時間金縛り状態にする。強敵から逃れる際に威力を発揮？

世界にひとりしかいない自分だけのキャラクターを作ろう

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

5月16日 発売予定・完成度99%
価格■7,800円
ジャンル■RPG（ネットワークRPG）
発売元■スクウェア
プレイ人数■1人 ディスク枚数■2枚
URL■http://www.playonline.com,
対応機器■PS専用モデム、PS2専用BBユニット
備考■通信環境、BBユニット必須。ネットワーク専用ゲーム。

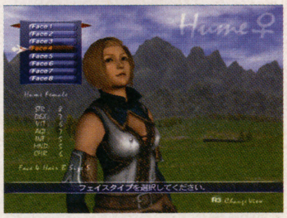
ゲームを始める際には、まず自分の分身となるキャラクターを作ることになる。このとき、種族はもちろん、顔のタイプや髪の色、体型などのパーツを組み合わせるのだ。今回は、β版には入っていない新しいものをお見せしよう。

ヒューム 女性

選択できる顔のタイプは、各種族の性別ごとに8種類用意されている。ここに挙げたのは、ヒューム・女性の一部だが、どれも個性的な魅力にあふれている。これに装備の違いを含めれば、千差万別のキャラ作りができそうだ。

女性ながら、凛々しさが印象的なタイプ。

選択画面では、キャラクターが生き生きと動く姿が鑑賞できる。



装備のせいもあるのか、お色気が漂うタイプ。これならミスラにも負けない？

FINAL FANTASY XI ONLINE
ファイナルファンタジーXI

ついに発売日が発表され、制作も追い込みに入った感のある「FF XI」。今回は新たに明らかになった製品版の情報を元に、さらに広がる冒険の可能性を探っていく。

製品版

©2001 2002 SQUARE CO.,LTD. ALL Rights Reserved. Title Design by Yoshitaka Amano

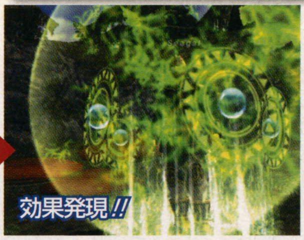
Bard 吟遊詩人

歌の魔力で奇跡を起こす歌い手

各地を放浪して作曲活動に勤しむ音楽家で、魔力を込めた歌や楽器の演奏でさまざまな奇跡を呼び起こす。歌によるパーティ全体のサポートが主な役目となるため、単独行動や直接戦闘にはあまり向かないだろう。

まずは楽器を装備して、「魔法リスト」内の「歌」から現在覚えている歌を選択する。

すると装備した楽器を取り出し、演奏が始まる。装備した楽器によって、曲も変化するようだ。



魔法の詠唱と同じく、効果発動には一定の演奏時間が必要か？

歌にはどんな効果が？

ここで紹介している歌には“魅了”の効果があるが、ほかにも仲間の能力を高める、敵を眠らせるなどの歌があると予想される。

Beast Master 獣使い

意のままにモンスターを操る調教師

“モンスターを操る”という特殊な能力を備えたジョブ。一定時間だけモンスターに命令を与え、実行させることができる。自分の盾にしたり、おとりにしたりと、配下にしたモンスターにはさまざまな使い道がある。

まずは目の前のモンスターを「あやつる」で自分の配下にする。

配下となったモンスター（ペット）は、一定時間の間だけ主人の後ろを忠実についてくるように。

アクションコマンド内のペットコマンドから命令を選択すると、ペットは命令どおりに行動を開始。

あらゆるモンスターを操る!?

ボスクラスのモンスターを操ることができれば、このうえない戦力になるが……。現状ではペットになるモンスターは不明だ。

すでに公開されているジョブ

戦士	剣や斧などのさまざまな武器を操る近接戦闘のエキスパート。「挑発」で敵の攻撃を引きつけて後衛のメンバーを守るという、パーティの盾のような存在だ。
モンク	己の肉体を武器に、あらゆる敵に素手で立ち向かう武道家。戦士よりもスピードで劣るものの、成長すればすさまじいまでの攻撃力を発揮するように。
シーフ	敵からアイテムを盗むなど、玄人好みしそうなジョブ。レベル10以上まで成長すれば、モンスターを倒した際のアイテム入手確率が上がるらしい。
白魔道士	回復を目的とする「白魔法」を操る術者で、パーティメンバーに最低でも1人は欲しくなるジョブ。じつは近接戦闘では赤魔道士よりも強いらしい。
黒魔道士	攻撃を主とする「黒魔法」の使い手。近接戦闘には向かないが、ここ一番の魔法の威力は戦士の攻撃を軽くしのぐ。強敵との戦闘では頼りになる存在だ。
赤魔道士	「白魔法」と「黒魔法」の両方を操り、さらに近接戦闘もある程度こなす。戦士系のサポートジョブとして使えば、意外と使い勝手がいいかもしれない。

タルタル 女性

そのかわいらしい容姿と仕草で、βテスト版でも高い人気を誇るタルタル。新たなフェイスパターンも発表され、さらに人気に拍車がかかりそうだ。

ちょっとおとなしめなタルタル。ポニーテールがチャーミング！

こんな子（？）に応援されたり、お願いされたりしたら……。思わず顔がゆるみそう？

元気少女のタルタル？容姿から性格をイメージするのも一興。

遠目からでもわかるようなキャラ作りを

プレイヤーキャラ＝プレイヤー自身であるオンラインRPGでは、キャラクターメイキングはプレイヤーの「顔」を決める重要な作業だ。個性を主張することが本作の楽しみのひとつなのだから、一度会ったら二度と忘れられないような個性的なキャラメイキングを心がけよう。

新公開のジョブを踏まえて こんな組み合わせはいかが？

ゲーム中であるクエストをクリアすると、「メインジョブ」のほかにもうひとつ「サポートジョブ」を身に付けられるようになる。サポートジョブはメインジョブの1／2レベルしか力を発揮できないという限定付きではあるが、同時に2つのジョブ能力を使えるようになるのだ。つまり、どのようにジョブを組み合わせるかで、戦術が大きく変わるだけでなく、キャラの個性化が図れるのである。そこで、今回発表された新ジョブを元にして、新たなジョブの組み合わせを考えてみた。

メイン	獣使い	**モンスターを盾に敵を撃つ!!** 一撃の攻撃力の高さと遠距離攻撃が魅力の狩人だが、近接攻撃には向かず、パーティメンバーの援護なしに戦うのはきつい。そこで、獣使いの能力でモンスターを前衛にして、後ろから弓で敵を狙うのだ。この戦術がうまくはまれば、無傷で戦いを進めることもできるだろう。
サポート	狩人	
メイン	吟遊詩人	**黒魔法&歌でパーティメンバーをサポート!!** 吟遊詩人と黒魔道士はどちらも前衛には向かないジョブ。それでは、その両方を修得して、完全にパーティのバックアップ役に徹してみてはどうだろう。歌でパーティメンバーを援護するだけでなく、魔法による攻撃もできれば、戦闘における柱のひとつになれるはずだ。
サポート	黒魔道士	
メイン	ナイト	**打たれ強さ&回復力の高さで一人旅!!** 近接戦闘用ジョブと回復用の白魔道士を組み合わせれば、単独での冒険も十分可能。ここで、防御力に優れたナイトをメインジョブにしてみてはどうだろう。高い防御力でダメージを軽減し、傷は白魔法で回復するので、たとえ強敵を相手にしてもひとりで対応できそうだ。
サポート	白魔道士	

「FF XI」の6大新情報を公開

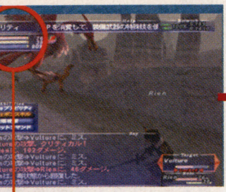
戦いの中で会得した技で苦境を切り開け！

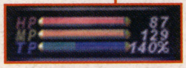
モンスターとの戦闘を重ねると、プレイヤーはそのときに装備している武器のスキルが上昇していく。つまり、同じ系統の武器を使い込むほど、その系統の武器を操る技術が向上していくのである。さらに、武器スキルが一定値に達すると、特殊技である「ウェポンスキル」を修得するのだ。通常攻撃よりも大きな威力を秘めたウェポンスキルは、窮地を切り抜けるための切り札となってくれるだろう。

武器スキルは戦闘中に少しずつ上昇していく。相手が強いほど、上昇する度合いは大きいようだ。

①TPをためる

敵を攻撃したり逆にダメージを受けると、タクティカルポイント（TP）が上昇。





TPが100%を超えると、ウェポンスキルを使用可能に。

②ウェポンスキルを選択

TPが100%を超えると、使用したいウェポンスキルを選択できるようになる。

③スキル発動

選択したスキルは瞬時に発動する。ちなみにウェポンスキルが使用できるのは、近接攻撃用武器のみだ。

自分よりも強い敵とも互角に戦えるように!?

ウェポンスキルが実装されていないβテスト版では、回復魔法を持たない者が、単独で自分よりも強い敵に勝つのは至難のワザ。しかし製品版では、敵の攻撃を受けるほどTPは溜まっていき、ウェポンスキルが発動しやすくなる。つまり、強敵との戦闘でも、一発逆転をねらう余地が生まれるかもしれない!?

Check Point
TPが100%を超えるとウェポンスキルの威力が上昇

TPは最大で300%まで溜めることができるが、一度ウェポンスキルを使うとTPは0に戻る。100%を引いた残りのTPは、モンスターへの追加ダメージ値に加算されるなど、さまざまな効果をもたらすのだ。

武器ごとに異なる技を修得

ヴェノム

短剣で斬りつけた相手に、毒の追加効果を与える。毒が敵の体力を少しずつ奪っていく。

レイジングアックス

片手斧を高速で振り回し、一瞬で2回斧を打ち下ろす。TPを溜めるほどダメージ量は増える。

セイントアタック

両手棍に聖なる力を込めて攻撃し、敵に光属性のダメージを与える。アンデッド系に効果大。

遠距離攻撃で遠間から敵を仕留める

狩人の紹介でも触れたが、弓などの「レンジウェポン」を使うことで遠距離攻撃が可能となる。敵の間合いの外から一方的に攻撃できるので、ダメージを受けずに勝利することもできるだろう。だが、弓を引き絞る動作が必要なため、攻撃開始までは時間がかかる。

まずは弓を「レンジウェポン」スロットに装備する。戦士なども装備可能。

「矢弾」スロットに弾となるアイテムを装備する。矢以外の石なども飛ばせる？

「遠隔攻撃」を選択してターゲットを確認すると、モンスターに対して矢を放つ。弓と矢以外にも、さまざまな武器の組み合わせがあるようだ。

「アイテム合成」を使ってスペアの矢を作成!?

矢は無限に持ち歩けるわけではないので、冒険中に矢が尽きてしまうこともあるだろう。そのようなときに役立つと思われるのが「アイテム合成」だ。倒したモンスターの羽や骨など、身の回りにあるアイテムを材料にすれば、急場しのぎの矢くらいなら合成できる？　また、加工スキルが上昇すれば、ショップで販売しているものより攻撃力の高い矢を作れるようになるかも……!?

スクウェアに聞いてみました 気になる質問

製品版の発売日や月々のプレイ料金などは明らかにされたが、気になる疑問はまだまだ残されている。そこで、「FF XI」購入を検討しているユーザーが抱えているであろう疑問を、スクウェアサイドにぶつけてみた。「FFXI」の目指すものが、さらに明らかになる!?

「FF XI」をプレイするには、プロバイダ接続料や通信料とは別に、月々1,280円のプレイ料金が必要。これはコンシューマ向けオンラインRPGとしては、やや高い感もある。まずはそれについて、スクウェアサイドに聞いてみた。

「コンテンツ及びサービスの内容から考えて、妥当な料金と考えています。むしろ、PC版のオンラインゲームの数十倍規模の開発内容と質を考えると、割安なのではないでしょうか。PS2ソフトの中で比較した場合、ソフト本体の価格は『FF X』より1,000円も安いですし、平均的な価格だと思います。また、サーバー運営や回線維持費などをともなうため、月額会費はおのずと徴収させていただかざるを得ません。ですが、同タイプのPCゲームの一般的な月額会費である約10ドル～15ドルと比較しても、安く設定しています（『エヴァークエスト(EQ)』1,347円(1＄＝¥135で換算)、『ウルティマオンライン(UO)』1,980円／月(Timeプリペイド))。具体的な開発費は公表できませんが、従来のオンラインゲーム史上でも最高額の開発費を投入していると思います。もっと開発費を下げて適当なところで妥協した作りにすれば、もう少し安く提供できたかもしれません。ですが、そのような中途半端なデキでは、時代は変えられないと思います。私たちにできうる限りのコスト削減は今後も続けていき、なるべく安価にサービスを提供できるよう努力しています。ですが、安くしすぎてサービスの質の低下を引き起こし、その結果コミュニティの崩壊を起こして衰退していったオンラインゲームは、今までにいくつもありました。私たちはプレイヤーのみなさんに、より長く安心して楽しんでいただけるための最低線は死守しなければならないと考えています」。たしかに、βテスト版でもゲーム本体のバージョンアップが数回行われ、随時メンテナンスもされている。

「製品版でも随時パッチファイルをダウンロードすることで、ゲームバランスを調整したり、システムを変更したりといったバージョンアップを行います。また、新モン

強者たちを募って恐るべき凶獣に挑め！

現在βテスト版では、何体かのβ専用のネームドモンスターの存在が確認されている。だが製品版には、それらのモンスターを凌駕する禍々しい姿と、圧倒的な戦闘能力を持つボスがいることがわかった。今回公開されたのは画面写真のみだが、その強さは写真からもひしひしと伝わってくる。

やはり"ドラゴン"というだけあって、強力な火炎ブレスを持っている。しかも、複数の目標にダメージを与えるようだ。

パーティメンバーのダメージモーションから察するに、エアロ系の攻撃魔法だろうか？ 炎だけでもやっかいなのに、そのうえ魔法まで！

吹き荒れる猛炎の嵐!! こんなバケモノに勝てるのか…!?

Shadow Dragon

魔界からあらわれた邪悪の化身。魔法陣らしき図形の上にいるところを見ると、何者かによって召喚された存在であると考えられるが……。

炎や魔法攻撃のほかにも、さらに隠された能力がある……!?

FF XIが生み出した新しい"ボス敵"像

RPGでいうボス敵は、"物語の節目にあらわれる強敵"というイメージが一般的。だが、ストーリー部分が未実装なβテスト版では、特定の地域に生息する"モンスターの主"的な存在だ。その戦闘能力の高さは、現段階最強であるレベル35の猛者が束になっても、一瞬のミスで死人が続出するほど。しかし決して忌むべき存在ではなく、逆にプレイヤー間で行われる「ボス退治イベント」のターゲットとして定着している。つまり、コミュニケーション媒介(？)のひとつとしても機能しているのだ。

チョコボを駆って地の果てまで！

本作にチョコボが登場することは以前紹介したが、やっとチョコボに乗って旅ができることが明らかになった。とはいえ、これについても公開されたのは画面写真のみで、詳細は謎のまま。そこで、現段階で考えられるチョコボに関することを、あれこれ想像してみた。

画面を見る限りでは、自分で走るよりもはるかに速く走っているように見えるが、実際はどのくらいのスピードなのだろうか？ それに入手場所は？ チョコボに乗ったまま戦闘はできるのか？ 考えるほどに疑問がわいてくる。

パーティ全員をチョコボに騎乗させれば「チョコボ騎士団」のでき上がり！ こんなさっそうたる勇姿を一日も早く見たいものだ。

チョコボによって、その大きさもだいぶ異なるようだが……。

チョコボに関する5つの疑問

1 チョコボの移動力は？	まず間違いなく移動力は大幅にアップするだろう。しかし気になるのは、モンスターとの戦闘だ。これまでのシリーズでは、チョコボ騎乗時に戦闘は発生しなかったが……。
2 チョコボの入手法は？	βテスト版の街にはチョコボ厩舎がある。そこから考えると、料金を払ってのレンタルが第一に思い浮かぶ。また"野良チョコボ"を獣使いの能力でペットにする方法も……？
3 チョコボは1種類だけ？	これまでのシリーズを振り返ると、「白チョコボ」や「黒チョコボ」などのランクが高いチョコボもいた。とすると、今回も希少価値の高い"レアチョコボ"が存在する!?
4 チョコボは育成できるのか？	もしもチョコボを恒久的なペットとして所持できるのなら、エサを与えて育成することも可能なのではないだろうか？ さらに、育成の仕方によって、能力が変化することも!?
5 チョコボを使ったイベントもある？	過去、「FF VII」では育成したチョコボによるレースがあった。それならば、今回も同じようなレースがあるかもしれない。また、それに絡んだギャンブルもあるかも……!?

「今までにない品質のオンラインRPGを提供します」

スターや新アイテム、追加シナリオなども、そのときどきの状況を見ながらバージョンアップしますよ」というコメントから考えると、価格以上のサービスを期待してもいいだろう。作品に対するサービスだけでなく、プレイオンライン（以下POL）コンテンツについても答えてもらった。

「製品版ではすでに、強制閲覧ニュースなどの機能が大幅に改良されています。運営開始後も随時ユーザー様の声を反映させるべく、ニュースやインフォメーションの構造変更がすでに予定されています。またコミュニティサイトとして、POL並びにPlayOnline.comのリニューアルを計画しています。さらに、βテスト版にはなかった『Data File』機能との連動。そして、ストーリー部分の本格実装と同時に従来の『FFシリーズ』で使われてきたATEL言語を使用することで、インタラクティブなイベントを実現しています。従来のPCのオンラインゲームなどに見られるような、人間がリアルタイムにサポートしなければ実現できなかったオンラインイベントも、『FF XI』ではスムーズに自動実行されます」。ここからも、これまでにないオンラインRPGの姿がうかがえる。

また、同一サーバー内で名前が取り合いにならないかという点も、気になるところだ。

「名前について早い者勝ちは大原則としてあります。でも、誰もが登録しそうな名前を付けるよりも、一度聞いたら忘れない、名前だけでその人が特定できる誰もつけないような自分だけの名前を考えていただくほうが、個性を主張することが楽しみのひとつであるオンラインゲームではいいと思います。とはいえ、なかなか名前を決められない方もいるでしょうから、種族ごとのネーミング法にのっとった自動名前生成システムも搭載していますので、それをご利用いただくのもいいかと思います」。

すでにSCEが提携を発表したプロバイダ以外でも、「例外はありますが、基本的に『FF XI』をプレイ可能」だという。プレイ料金の支払いについては、クレジットカードやウェブマネーを予定しているそうだ。

そして最後に、将来的にはオンライン上のバージョンアップに留まらず、なんらかの追加パッケージの可能性を示唆するようなコメントも聞くことができた。「FF XI」の世界は、発売後も無限に広がりそうである。さて、次回の記事では製品版プレイ取材を予定している。ひとつでも多くの未公開情報をお届けしたいと思っているので、待っていてほしい。

離ればなれになった友を探して——

ディズニーの世界で大冒険!!

DISNEY SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS

キングダム ハーツ

世界中の人々に愛されているディズニーがスクウェアの技術力によって、みごとに昇華されたRPG——それがこの「キングダム ハーツ」。「キーブレード」を手に入れてしまった少年、ソラは「外の世界」でいったい何を見るのだろうか？　大冒険はもう間もなく始まる。

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

3月28日発売予定・完成度100%

価格■6,800円

ジャンル■RPG

発売元■スクウェア

プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）

URL■http://www.playonline.com/

対応機器■PS2専用メモリーカード（132KB）、デュアルショック2

備考■ ——

ディズニーとスクウェアが手を組んだ夢のRPGが登場!!

本作の世界は、いくつかの「ワールド」と呼ばれる独立した世界で構成されており、それぞれのワールドに住む人たちは、ほかに世界があるとは思っていない。そのため、ソラたちは別世界から来たことがばれないように、個々の世界に応じた変装が行われることがある。ちなみにワールド間を移動するときには、グミシップと呼ばれる小さな船に乗ることになる。

Story 消えた島、そして消えた王様

「デスティニーアイランド」という島で、ソラたちは外の世界にあこがれながら平和にすごしていた。しかしある夜、島のすべてが闇に飲まれ、気がついたときソラは知らない街にいた。そのころグーフィーとドナルドは消えた王様の命令で鍵と鍵の持ち主を探していたのだった——。

Characters 旅立つ者たち

ここで主人公ソラと行動を共にする仲間たちを紹介。グーフィーとドナルドはパーティーを組むことになる。進行上、ほかの仲間がパーティーに加わることも。

SORA
ソラ
「キーブレード」を持つ主人公の少年。陽気な性格で、正義感が強い。14歳。

Goofy
グーフィー
ディズニーキャッスルで王様に仕える騎士隊長。のんきなおとぼけ者。

DonaldDuck
ドナルドダック
ディズニーキャッスルで王様に仕える王宮魔導士。おしゃべりで気分屋。

KAIRI
カイリ
数年前にソラとリクの住む島にやってきた少女。強い意志を心に秘める。

RIKU
リク
ソラとともに島に住む15歳の少年。クールで大人びた発言をする。

©Disney Enterprises,Inc.
Tarzan™ Owned by Edgar Rice Burroughs,Inc.and Used by Permission.Copyright ©Edgar Rice Burroughs,Inc. and Disney Enterprises,Inc.All Rights Reserved.

Battle 力を合わせて世界を闇から救うのだ

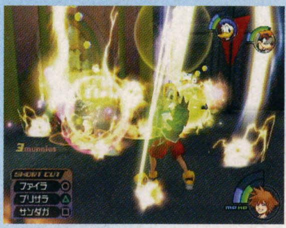
異変に見舞われた各世界には、「ハートレス」と呼ばれる敵が登場し、ソラたちに襲いかかってくる。バトルに突入すると、画面左下の行動アイコンが青からピンクに変わり、この状態でL1ボタンを押すと敵をロックするので、そのまま「たたかう」ボタンを押せばソラがバトルアクションを開始。グーフィーやドナルドたちはオートでバトルしてくれる。

街中を移動中に突然現れる「ハートレス」。画面切り替えがないスムーズなバトルだ。

Magic よりバトルを楽しくするための方法

バトル中には攻撃や援護のための魔法も使える。ドナルドとソラは、共通の魔法を使えるため、上級魔法も同時に覚える。さらに「FF」シリーズでおなじみの「召喚魔法」もあり、なんと、ダンボやシンバといったディズニーキャラを召喚するというもの。これは必見だ。

召喚魔法発動!! 光の中からシンバが現れる!!



魔法はファイア、ブリザラなど「FF」シリーズと同じ。

「プラウドロア」でほえる!強力な一撃だ。

Key 仲間を信じてバトルに挑もう

バトル中は通常攻撃だけでなく、各キャラが個別に持つ特殊攻撃「アビリティ」を使うこともできる。アビリティの内容は、ハイジャンプや武器を投げるなど便利なものばかり。ただし持てるアビリティの数は限られているので、どんなキャラに育てるかはプレイヤーしだいだ。

アビリティを装備しなくてもバトルは十分できるが……。

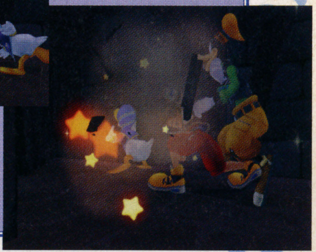
ソラだけでなく仲間たちもアビリティを習得する。頼りになる援護だ。

アビリティ「ソニックレイヴ」。リミット技扱いで、バトル中、一定条件を満たすと発動する。

Trinity 3人で力を合わせれば……

ワールド内にはときどき赤や緑のマークが施されている所がある。そこでは「トリニティ」コマンドが表示され、その場面場面に合ったアクションを行って、しかけを解いたり、アイテムを手に入れたりできる本作ならではのシステムだ。

「トリニティ」の一例。ドナルドを先頭にマークに向かって突撃!!



3人の体当たりで柵が壊れてさらに街の奥へ行けるようになった。さて何があるのかな?

World 数々のディズニーの仲間たちが住む世界

各ワールドはおなじみのディズニー作品がそのまま世界となっている。ここでほんの一例を紹介しているが、このほかにも「ピーター・パン」や「ピノキオ」などのワールドがあり、前述した召喚魔法で登場するキャラクターもいる。まさにディズニーの世界を冒険している気分に浸れることだろう。

ナイトメアー・ビフォア・クリスマス

ハロウィンタウンの人気者、ジャックはハートレスを使って街を盛り上げようとする。

海の住人になりきり、海底に来たソラたちを迎えたのは人魚姫アリエル。彼女はソラたちを宮殿に誘うが……。

リトル・マーメイド

くまのプーさん

100エーカーの森に住むプーさんと仲間たち。消えたイーヨーのしっぽを探し出そう。

ジャックは一時的に仲間になるので、アビリティを装備させればソラを援護させることも可能。

あのスクウェアキャラたちも登場!!

一方でスクウェアファンが気になるのが「ファイナルファンタジー」シリーズのキャラクターの存在だろう。クラウドやスコールなどはイベントで、シドやモーグリなどは特定の店で登場する。

アクセサリーショップはシドが経営している。

誰を探しているのか。クラウドの視線はいつも下に向けられている。

©Touchstone Pictures
Developed by SQUARESOFT ※画面写真は開発中のものです。

「エアロ」でなければ

DCを代表するフライトシミュレーション、「エアロダンシング」シリーズの最新作がPS2に登場。PS2においてもやはり最高をめざす「エアロ」に注目！

あのコンシューマ最強フライトシミュレーションがついにPS2へ!!

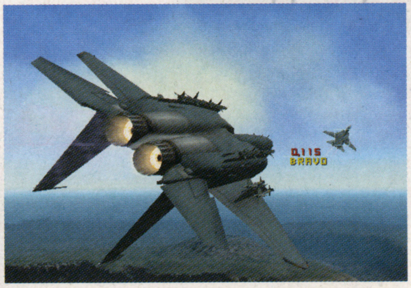
精巧なグラフィックは健在!!

NEW!
ドリマガ 特報 PS2

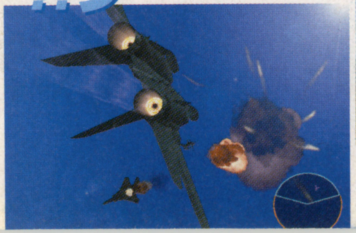
対応機種■プレイステーション2	
発売日未定	
価格■	未定
ジャンル■SLG（フライトシミュレータ）	
発売元■セガ	開発元■SEGA-AM2
プレイ人数■1人	ディスク枚数■1枚
URL■http://www.aerodancing.jp/	
対応機器■DUALSHOCK2、フライトフォース、フライトスティック、HDD（予定）	
備考■	——

エアロダンシング4 aerodancing 4 ™ new generation

実機を忠実に再現した機体データ、実際の戦闘で使われる機動が生きる戦闘。この「エアロダンシング」シリーズは、DCで名をはせたフライトシミュレーションとして知られる作品。今回発表された最新作「4」は、プラットフォームこそPS2に変更されたが、シリーズが持つシミュレーション性は維持しつつ、各要素を強化した究極のフライトゲームとなっている。



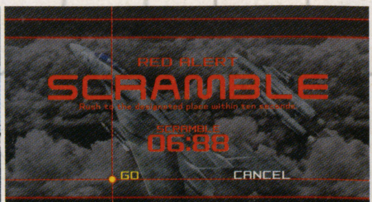
初心者向けの訓練モードも充実しており、離着陸から戦闘までを学ぶことができる。



本作はシューティングゲームとは異なり、ミサイルや機銃弾に制限がある。敵機の後ろを取るための駆け引きが熱い。

新システム「スクランブル」

本作のポイントとなる新システム「スクランブル」は、カリキュラムなどほかのモードをプレイ中に突然不審機侵入の警報が発生。プレイヤーは急遽出撃し、この不審機に対応せねばならない。実際の軍隊での緊迫感を、そのまま具現化した内容となっている。



警報が鳴ったら、あらかじめハンガーに格納してある機体で、任務内容の説明を待たずに出撃。まさに緊急事態なのだ。

ならない理由(ワケ)がある——

回転翼機(ヘリコプター)が新登場!!

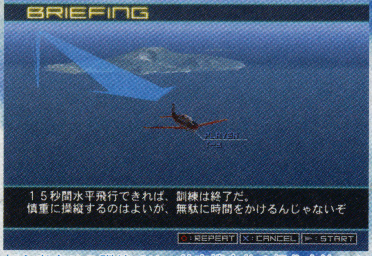
本作にはファンの希望が多かったヘリコプターがシリーズをとおして初登場。固定翼機とはまったく異なる操作と機動が特徴だ。今回はAH-64Dアパッチ攻撃ヘリが公開されているが、ほかの機体や、ヘリ自体を活用するモードが存在するかは不明。

米陸軍が配備する、現在世界最強と言われる対戦車攻撃ヘリ。D型はミリ波レーダー搭載の「ロングボウ」型。

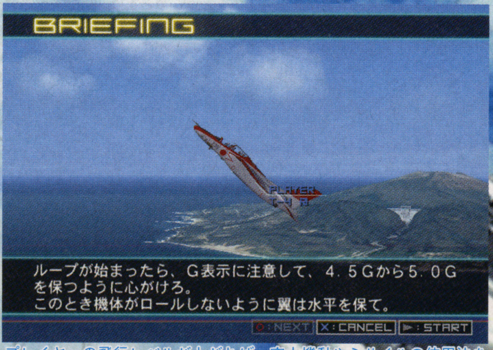
AH-64D アパッチ攻撃ヘリ

40種類を超える「カリキュラム」を用意

初心者は「フライトゲームは難しい」というイメージを抱いている人が多いかもしれない。しかし、本作は操作のチュートリアルが充実。「カリキュラム」という訓練モードで、離着陸や旋回といった基礎から、ミサイル攻撃や回避方法までを学べる。その項目は40種類以上あり、それぞれで60点以上取ることで次に進める。どんな初心者でも確実に上級者になれるはずだ。



初心者向けの訓練では、航空機自体の操作方法や上下左右の旋回、空港への離発着などをレクチャー。



プレイヤーの飛行レベルが上がれば、空中機動やミサイルの使用法を学べる。また、操縦技術を披露するモードへの参加も可能だ。

教官に時には怒鳴られ、時には褒められながらしだいに上級者の域へ。

シリーズ恒例　数多くの機体が操作可能

本シリーズには世界各国の航空機が多数登場。もちろんそれぞれが、実機データを基に稼動部分から戦闘能力まで忠実に再現されている。そして、「4」にも、前作でおなじみ、または新たな機体が登場する。今回はその一部を紹介していこう。

Su-27 フルクラム

ロシアの大型戦闘機。これまでの常識を覆す機動が可能なことや、流れるような美しいデザインが特徴だ。

F-15DJ イーグル

現在まで実戦での被撃墜ゼロを更新し続ける戦闘機。DJは、航空自衛隊採用型で、主力要撃機として活躍中。

T-3 初等練習機

1979年から、航空自衛隊の初等練習機として採用されているレシプロ機。現在は静浜基地や防府基地で使用。

が実際の軍隊の緊張感を演出する!

迫る不審機へ向かい、的確な対処をせよ!

カリキュラムで一定レベルの訓練を終えると、「アラートレイディ」という呼称が授与される。その後いろいろなモードをプレイすると、突如スクランブル警報が鳴り響く。ここで出撃を選択すれば、ハンガーの機体に乗り込み出撃となる。不審機を発見後は、機体の正体を探るべく、写真撮影や警告射撃を行う。もし不審機が敵対行動を取れば戦闘になることも。なお、このモードを成功させていくと、何か特典があるらしいのだが……。

使用機体や武装を選択後に出撃。前方に見える飛行艇は僚機か、それとも不審機か?

ジョイスティックにももちろん対応

この「4」はPS2用ジョイスティックに完全対応。これらを使うことで、よりシミュレータ色の強いプレイを楽しめることだろう。

HORI製「フライトスティック2」

メインスティックのほか、アナログラダーを装備。微妙なエンジン出力調整が可能だ。

ロジクール製「Flight Force」

アナログスティックは機体の衝撃や操縦桿に加わる力を振動で伝える機能を搭載している。

Original Game©SEGA-AM2 ©SEGA-AM2/SEGA,2002　©HORI CO.,LTD.　Logitech,Logicool,All rights reserved　ロジクールは、株式会社ロジクールの登録商標です。「FLIGHT FORCE」は株式会社ロジクールの商標です。

まるで絵本を眺めているかのようなあたたかみのあるグラフィック、そして純粋な感動を与えてくれるシナリオなどで根強い人気を持つ、「ポポロクロイス」シリーズ。その最新作は前作から15年後の世界が舞台に。登場キャラクターたちも世代交代し、新な感動の物語がPS2でスタートする。

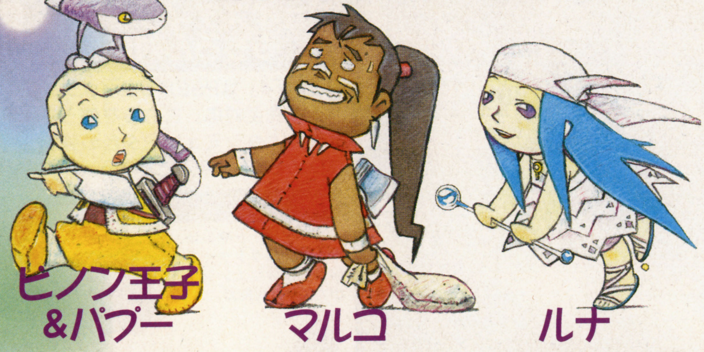
ポポロクロイス™ はじまりの冒険

NEW!
ドリマガ 特報 PS2
対応機種■プレイステーション2
6月20日発売予定・完成度90%
価格■5,800円
ジャンル■RPG
発売元■ソニー・コンピュータエンタテインメント
プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■ http://www.popolocrois.com/
対応機器■PS2専用メモリーカード、デュアルショック2
備考■ ―

精霊たちにかこまれて･･･ 新しい王子の冒険のはじまり

「ポポロクロイス」シリーズもついに世代交代。というわけで、前作までの主人公「ピエトロ王子」の息子、「ピノン王子」の冒険のはじまりだ。はじめての冒険に、はじめて出会うともだち、親子の愛情といった感動的なテーマが、王子の成長をとおして描かれていく。シリーズ初の完全3D化、全編フルボイスのイベントも要注目なのだ。

幼い王子と楽しい仲間



ピノン王子&パプー
ピエトロ王とナルシア王妃の間に生まれたポポロクロイス王国の王子。おっとりとした性格は父親ゆずり!?

マルコ
フローネルの森に棲む野性味あふれる腕白少年。大雑把でぶっきらぼうな性格だが、義理人情に厚いところも。

ルナ
冒険の途中で出会う謎の少女。好奇心旺盛で積極的だが、人見知りも激しい。ちょっとおとなびた話し方をする。

～新しい冒険はこんな世界で～

精霊の力がうずまく場所 幻想の世界ファントネシア

ポポロクロイス王国の裏側に存在する精霊の世界"ファントネシア"。ポポロクロイスと同じ場所と時間に存在しながらも、普段は存在すら判別できない世界。この幻想世界が今作の冒険の舞台となる。ファントネシアは現実世界とリンクしており、ファントネシアで起きたできごとが、ポポロクロイス王国にもさまざまな形で影響をあたえることになるのだ。

ファントネシアで最初に訪れる場所は、風の精霊たちの聖域だ。

風の聖域の名のとおり、風の力によるさまざまなトラップが登場する。

"ポポロクロイス"の魅力とは？

――PSからPS2へと舞台を移した「ポポロクロイス」。まずは、本作で一番表現したいことはなんでしょうか？
鈴木■今回、ゲーム全体が3Dで制作されてます。その理由は「2D表現は『ポポロⅡ』

©Sony Computer Entertainment Inc.©Yohsuke Tamori

冒険

冒険のはじまりと仲間との出会い

前作までの世界観を受け継ぎつつ、完全3Dで表現された美しいポポロクロイス王国。ピノン王子の冒険は、王国にあるポポロクロイス城からスタートする。城の裏側にある竜の祠で出会った不思議な生物"パプー"や、冒険をともにする仲間たちとの出会い。幼い王子の冒険は、いったいどんな展開を見せるのだろうか。

斧を得意とするマルコとの出会い。じつは「ポポロII」で登場した女戦士レオナの息子だ。

前作までは2Dキャラによる紙芝居だったイベントシーンも、今作ではリアルタイム3DCGに！

聖域と呼ばれる場所、そして精霊との遭遇

「ポポロクロイス」の世界には、炎、水、風という3種類の属性を持ったエレメントが登場する。フィールドのいたるところで目にするエレメントを収集することで、ピノンたちにはさまざまな能力が備わっていく。エレメントを集めた数は、戦闘中に使用する技の攻撃力にも大きな影響をあたえるぞ。

そしてファントネシアは、力を持った精霊たちが暮らす世界でもある。ファントネシアには精霊たちの聖域が存在し、そこに行けばエレメントを司る大きな力を持った精霊にも会えるかもしれないのだ。

ピノンたちの前にあらわれた炎の精霊。はたしてここが炎の聖域なのだろうか？

炎の精霊の話に聞き入る一行。ピノンの頭上にいるのがパプーだ。

戦い

仲間と協力すれば連携技も使えるぞ

視点の回り込みやアイテム使用時のアップなど、3Dならではのカメラワークで戦闘シーンの迫力も大幅にアップ。戦闘コマンドはボタンのアイコンとともに画面に表示され、3人のパーティを直感的な操作方法で操り、リズミカルな戦闘が展開されるぞ。ピノンは剣、ルナはバトン、マルコは斧と、それぞれのキャラクターに固有の武器が設定されていて、その特性を生かした攻撃方法も要チェック。複数キャラクターの武器や魔法を組み合わせて、連携技を使うこともできるのだ。

方向キーを使わずに、○×△□ボタンだけで戦闘が進む。操作したいキャラクターの名前の横に表示されたボタンを押すのだ。

ピノンの通常攻撃は剣！ 3Dになっても、まるで絵本を見ているかのようなグラフィックで戦闘が展開するぞ。

技やアイテムでモンスター退治だ

戦闘中に使用できる技には、単独で発動できる一人技と、連携が必要な二人技と三人技がある。三人技を選択して、決定してしまうと道具が使えなくなるので注意。

HP回復やステータスをアップさせる連携技も存在するぞ。

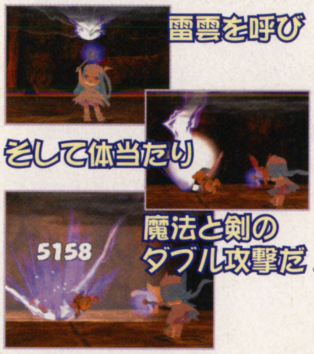
アイテム使用時のエフェクトも派手になった。

一人技 風の刃

一人技は各キャラクターに3種類用意されており、3段階にパワーアップする。ピノンの技"風の刃"は、かまいたちを作り出し、敵を切り裂く！

二人技 コンダクター

ピノンとルナの連携技のひとつ。バトンを振り上げたルナの頭上に雷雲が発生し、敵に向かって雷を落とす。ピノンの剣とのダブルアタックだ。



三人技 テンペスト

3人が力を合わせ大竜巻を発生、光弾となって敵に襲いかかる。テンペストの名にふさわしい、暴風雨のような威力をもった連携技だぞ。

でやり尽くした」という気持ちがスタッフの中にあったということが、いちばん大きな理由です。「II」ではイベントシーンでも音声による演出が入ったのですが、カメラワークによる演出がほとんどできないことに、非常にストレスを感じていたんです。そこで「3Dならば、表現の幅が広がるはず」ということで、3Dで制作が始まったわけです。確かに、当初は実際に制作途中で、カメラワークだけでなく、キャラクターのモーション、表情の変化など「ポポロ」に期待されるであろうクオリティを満たすのは思った以上に大変でした。けれども、今現在は開発も順調で、十分満足いくものができつつあります。

――本作は「ポポロ」シリーズでどのような位置づけにあるのでしょうか。

鈴木■本作は、PSで制作した「ポポロ」シリーズ全3作の正統な続編にあたり、あたたかな世界観、魅力的なキャラクターたち、感動のストーリーなどはこれまでどおりです。しかし、同時に「ハード」「主人公」「表現手法」を一新、シリーズファンの方はもちろん、これまでまったくポポロを知らない方にも、同じように楽しんでいただける新しい作品になっています。

――今後の予定や構想などは？

鈴木■すでに「はじまりの冒険」の続編にあたる作品の制作を開始しております。今後の展開についての構想も、原作者の田森庸介さんを中心に、大きくふくらんでいますが、まずは新主人公「ピノン王子」の「はじまりの冒険」をめいっぱい楽しんでいただけたらうれしいです。

（ディレクター：鈴木俊二）

バーティカルタンク(VT)のすべてを 鉄騎

これが「鉄騎」専用コントローラの全貌(約1/3スケール)だ!

正式タイトルに決定!

発表当時「ブレインボックス(仮)」だったものが「鉄騎(仮)」となり、そして今回、仮称が取れて「鉄騎」が正式タイトルに決定! あえて漢字を採用したことにより、機械油と硝煙の匂いのするような、本作の世界観が少し見えてきそうだ。今回は、Xboxとモニタを至高の「玩具」にする、専用コントローラの詳細を紹介!

ドリマガ 特報 Xbox

対応機種■Xbox

今夏発売予定・完成度40%	
価格■	未定
ジャンル■	ETC(操縦)
発売元■	カプコン
プレイ人数■1人	ディスク枚数■未定
URL■	http://www.tekki.jp/
対応機器■	専用コントローラ
備考■	専用コントローラ同梱

専用コントローラで動かす、各ボタンの働きについて

3本のレバーと40個以上のスイッチ類、そして3つのフットペダル……かつて類を見ない圧倒的なスケールで制作された「鉄騎」専用コントローラ。その各部の働きを紹介すると、右のようになる。微細な部分まで、すべて手動で制御できるのがわかるだろう。

コントローラを使いこなし、自在に操縦できる感覚こそが「鉄騎」の醍醐味だ。

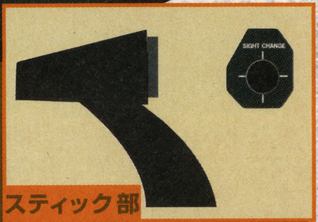
左側パネル

1 ギアレバー
レバーによってバック、ニュートラル、1~5速のシフトチェンジを行う。ギアの操作だけなので、アクセルを踏まないと進まない。

2 ローテーションレバー
機体の左右旋回を制御する。レバーの可動範囲は左右のみだが、上部にはメインカメラの視点変更を行うサイトチェンジレバーがある。

3 トグルスイッチ
トグルスイッチとは、スティック状のパチパチと切り替えるスイッチ。主に各種システムの機動スイッチだが、各スイッチにはそれぞれ役割も設定されている。場合によっては切ることも!?

スティック部



a.OXYGEN SUPPLY SYSTEM
酸素供給システムを起動するトグルスイッチ。起動時にONにする。

b.FILT CONTROL SYSTEM
排気温度コントロールシステムの起動用トグルスイッチ。起動時にONにする。

c.VT-LOCATION MEASUREMENT
機体位置観測システムの起動用トグルスイッチ。起動時にONにする。

d.BUFFER MATERIAL
コックピット保護のための緩衝材注入用トグルスイッチ。起動時にONにする。

e.FUEL FLOW RATE
燃料流量システムの起動用トグルスイッチ。起動時にONにする。

「世界観」—近未来の戦場

あらゆる部分をマニュアルで操縦するゆえに、世界観にもリアルを追求する「鉄騎」の世界。戦場にはプレイヤーが操縦するVTのほかにも、戦闘ヘリや戦車、揚陸艦などさまざまな兵器が登場する。その最初のステージと思われるのが、「環太平洋機構陸軍教導師団駐屯地」。ここでは敵VT「ビッツ」と爆撃機の立体作戦で、駐屯地が襲撃されるシーンが描かれている。

攻撃ヘリ

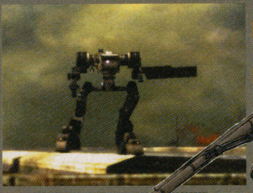
機動としては戦車に似ているVT。空対地の能力に長けた戦闘ヘリは天敵だ。

揚陸艦

海市島上陸作戦に使用される強襲型の揚陸艦。VT3機を搭載できるので、集団作戦もある!?

敵機転倒!

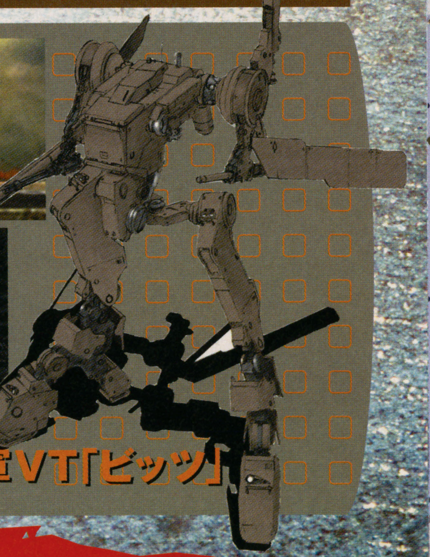
プレイヤーが撃った至近距離からのライフル攻撃によって、転倒するビッツ。被弾時の反動も再現されている。



駐屯地を、突如襲撃してきたVT。VTの中では、比較的軽量級と思われる。

爆撃機

ビッツとともに襲撃してくる爆撃機。敵は陸、空、海など、ところを選ばない。

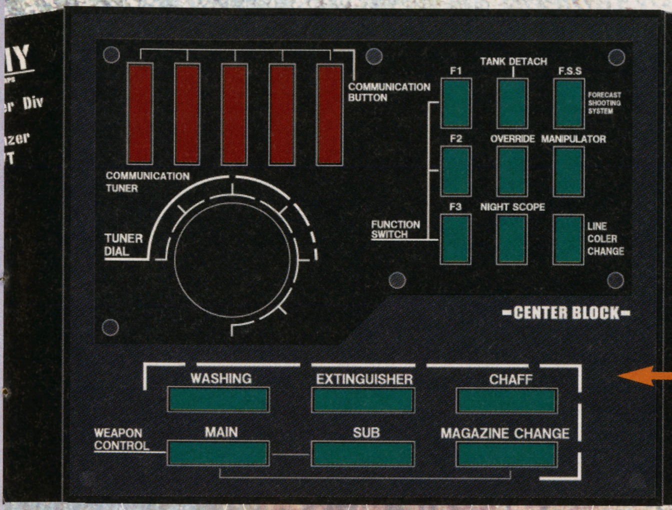


敵軍VT「ビッツ」

©CAPCOM CO.,LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真およびコントローラは開発中のものです。

制御する、専用コントローラの迫力!

ゲームに慣れていればいるほど、このコントローラを見て「そんなにボタンがあっても、使わないボタンが多いでしょ?」と思うだろう。しかし、システム起動から通信、そして増槽タンク着脱に脱出まで、VTの全機能を手元で制御できる「鉄騎」では、これらはすべて重要な操作となるのだ。



中央パネル

④交信用ボタン
5つのボタンがそれぞれ援護や補給の要請など、役割によって内容が振り分けられている。

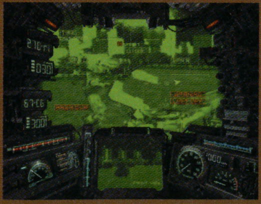
⑤チューナーダイアル
無線チューナーのダイアル。交信時はこれを回して周波数を合わせ、交信相手を指定する。レバーがある。

⑥ファンクションスイッチ
特殊機能用の予備ボタン。追加装甲装備機体の装甲着脱など、各機種によって独自の操作がある場合はここで制御するようだ。

⑦タンクデタッチ
増槽タンクを切り離すスイッチ。これで重量が軽くなれば、それだけ機動力がアップする。

⑧オーバーライド
リミッター解除。機体関節部保護のために設けられている駆動リミッターを解除し、性能を最大限まで引き出せるようになる。ただし、すべての機体が使用できるわけではないらしい。また、本来あるはずのリミッターを解除するのだから、何らかのマイナス要素があるはずだ。

⑨ナイトスコープ
いわゆる暗視装置。メインモニターをナイトスコープモードに切り替える。



画面が緑色になるので見分けにくくなるが、夜間でも敵が見える。

⑩F.S.S.スイッチ
火器管制システムF.S.S.(Forecast Shooting Systemの略称)の切り替え。ONにすると敵の動きと弾道を計算し、着弾時に攻撃が当たるように予測射撃をするモードになる。OFFにすれば、ロックした相手のいる位置、もしくはサイトの方角へそのまま攻撃する。

⑪マニピュレーター
複雑で繊細な動作を可能にするVTの腕(マニピュレーター)。扉の開閉や物品の回収などに利用する際に押す。

⑫ラインカラー変更
メインモニターの表示ラインカラーを変更する。

⑬カメラウォッシャー
メインカメラに付着した粉塵などをウォッシャーで洗い流す。

⑭消火ボタン
ナパームや火炎放射器によって機体が炎上した際、消火剤を噴射して鎮火させる。

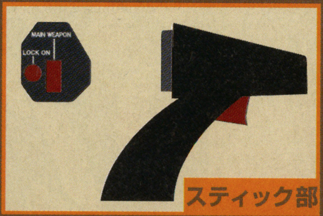
⑮チャフ散布ボタン
電波を妨害するため、大量の金属片を空中にばらまく「チャフ」を散布。

無線誘導ミサイルの攻撃を撹乱できる。

⑯火器管制システム
複数の武装を持っている際、それらを切り替える。3つのボタンはそれぞれ主兵装、副兵装、そして弾倉交換に使う。

前回紹介した武器のほかにも、主兵装には無反動砲や140mm重機関砲などがある様子。

右側パネル



スティック部

⑰照準移動レバー
照準の制御と主兵装、副兵装の発射に利用。レバーの移動は照準の移動で、上下左右自在に動かせる。レバー上部には主兵装の発射トリガーと、目標に対してロックオンするボタンがある。ロックオンすると解除されるまで、照準が自動追尾される。人差し指のあたりには、副兵装の発射トリガーがセットされている。

⑱マルチモニター制御
画面上部に現れるマルチモニターの制御。左上がマルチモニターの開閉、右側が戦術マップの拡大縮小、下側がマルチモニターで表示される戦術情報。

⑲サブモニター制御
画面下部に表示されるサブモニターの表示を、前方、後方に切り替える。

⑳ズーム
メインモニターのズームイン、ズームアウトに使用する。

㉑イジェクト-CMD
機体が戦闘不能になった際、最後の脱出に使う。使う前にVTが爆発すると、ゲームオーバーになってアイテムも回収できなくなる。

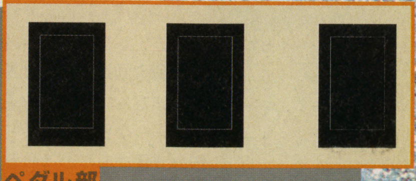
㉒コックピットハッチ開閉
コックピットのハッチを開閉するスイッチ。起動時に使用。

㉓イグニッション
エンジンの点火。起動時に使用する。

㉔スタート
機体各関節をブロックし、機動可能状態にする、起動時に使用。

フットペダル

スライドステップペダル
VTの操作はタンクのように、進行方向に対して前後に移動するのが基本だが、このペダルとローテーションレバーと併用すれば、左右へとステップが可能になる。また、VTが倒れそうになったときに踏み込めば、転倒を回避できる。



ペダル部

アクセルペダル
車と同様の操作法となるアクセルペダル。アクセルを踏み込む前に、左側パネルでギアを入れておかないと進まない。

ブレーキペダル
移動しているVTを減速・停止させる。

戦車では絶対できない動作であるスライドステップは、特に重要な操作となりそうだ。

ドリマガ 特報 Xbox

CRAZY i

About「CRAZY TAXI 3」……

Producer Kenji Kanno Interview

――昨年のE3での発表以来、ようやく具体的に見えてきた状態ですが、まずは現在の開発状況はいかがですか？

菅野■切磋琢磨してやってます。基本的な部分、骨組みって言うんですかね、そこはでき上がっているので、今はデザイン部分を作り込んでいるところですね。正直、E3の発表のときには何も手つかずだったので（笑）、新ハードであることを考えると、この期間でよくここまでできてきたと思います。

――タイトルも正式に決まりましたよね。今回は副題もついてますが、その経緯は？

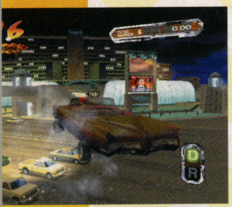
菅野■そうですね。今回は「ハイローラー」って副題をつけたんですが、「ハイローラー」の意味って、「のるかそるか」っていうニュアンスなのかな。高額のお金を賭けてギャンブルを楽しむような方たちをハイローラーと呼ぶんですが、タクシーのプレイスタイルも危険を冒してでも高額を目指すというところで、ある意味共通性があって、舞台もラスベガスなので、この言葉が最適じゃないかということで。普通に「3」だけだと、何か物足りなかったんです。

――今もお話に出ましたけど、「3」の舞台の1つがラスベガスですよね。アメリカ西海岸、ニューヨークときてラスベガス、アメリカの大都市も制覇してきましたね（笑）。

菅野■今回ラスベガスを選んだ理由というのは、みなさんがなんとなくイメージしやすいロケーションであるというのと、単純に夜っていうのを試してみたかったんです。夜の華やかさという意味でイメージに最も近かったのがラスベガスだった。で、これまでは取材に行かないチームとしてやってきたんですが（笑）、今回は初めて現地取材に行ったので、今まで以上に街の作り込みが細かくなってますよ。だから今回はそのあたりも見てほしいですね。

――「2」でホッピングが入ってという具合にシステム的にも進化していますが、今回は？

菅野■今回は新要素はあえて入れてません。というのも、1作目で「タクシー」のゲームシステムが固まって、2作目で新し



New Effect!!

「3」で最も特徴的なのは、Xboxならではのビジュアルエフェクトだ。なかでも目を引くのが、「CRAZY DASH」時に発生するファイアーエフェクト。某映画ばりのド派手な演出だが、そのおかげで見た目のクレイジーぶりはシリーズ最高に仕上がっているといえる。

タイヤからはスモークならぬファイアーが。これもDCでは不可能だった演出だとか。

CRAZY TAXI 3™ High Roller

クレイジータクシー3 ハイローラー

New Cabbies

Angel

sex■male
age■18
height■175cm
weight■68kg
blood type■B

Profile

あと先考えず自分の直感を信じて生きる弱冠18歳のAngelは今作の主人公。「一度っきりの人生、楽しく生きなきゃ意味がない！」を信条とする、イキがよすぎるクレイジーヤングガイ。

Bixbite

sex■male
age■24
height■185cm
weight■74kg
blood type■AB

Profile

スピードの限界を超えることに魅了される男、Bixbite。普段の生活はいたって平凡だが、一度タクシーに乗り込めば、限界ギリギリのスリルを求め、突っ走る。アドレナリンが彼の精気だ。

Original Game©SEGA ©Hitmaker/SEGA,2002 ※画面写真は開発中のものです。

n Xbox!!!

今までとは全く違う雰囲気が漂う新コース。ラスベガスらしい、きらびやかなネオンがコース全体を包んでいる。

New Course

今回のコース（街）は、ラスベガスをモチーフとした「GLITTER OASIS（きらめくオアシス）」！ シリーズ初の夜のコースで、その広さも平面的な広がりだけでなく、立体的な広がりも過去最高になるようだ。もちろん、このほかにも米国の大都市をモチーフにしたコースが収録されるという。

boxer

cocktail girl

mascot

New Customer

「3」でパワーアップしたのは、それだけではない。「2」で初登場した団体客も、上のような超個性的な面々がそろっている（これはほんの一例）。「2」では、これらの団体客を乗せると、指定された順番で降ろしていかなければならなかったが、果たして「3」ではどうなっているのだろうか？

彼らがどんなリアクションを見せてくれるのか？ そちらも楽しみだ。

NEW!

ドリマガ **特報 Xbox**

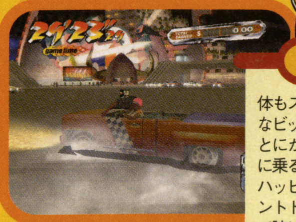
対応機種■Xbox

2002年夏 発売予定・完成度？%	
価格■	未定
ジャンル■	RAC（ドライビングアクション）
発売元■	セガ／ヒットメーカー
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■	http://www.hitmaker.co.jp/
対応機器■	未定
備考■	——

ついにきた！ 「クレイジータクシーNEXT」と呼ばれていたXbox版「クレタク」が、正式名称を「3」とし、少しではあるがゲーム内容が明かされた。今回は、おなじみの菅野顕二プロデューサーへのインタビューを交え、ついにベールを脱いだ「クレタク3」に迫る!!

Mrs.Venus

sex■female
age■48
height■165cm
weight■93kg
blood type■O

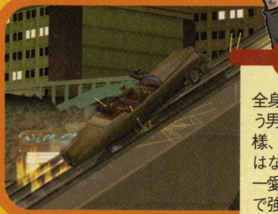


Profile

体もスピリットもファットなビッグママ、Mrs.Venus。とにかく陽気で、タクシーに乗るのもさまざまな人をハッピーにしたいから。スタントドライバーの父の影響で腕はピカイチ。

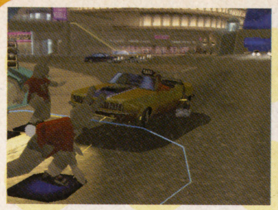
Zax

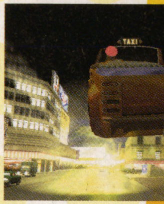
sex■male
age■36
height■192cm
weight■143kg
blood type■B



Profile

全身に狂気のオーラをまとう男、Zax。地球の中心は俺様、自分にミスという概念はないと言い切る彼が、唯一愛するのは車。自らの手で強化ハイドロ化した愛車で、今日も街をぶっ飛ばす。





くホッピングとか団体客とかを盛り込みましたけど、「2」が出たことによって「1」が良かった「2」が良かったっていう話が出ましたよね。そこで、僕たちなりにイロイロと反省点があって、「2」でできた要素を十二分に練り直して、過去のシリーズでそれぞれで良かった部分をもう一度見直して、新しいものというよりは、より磨きをかけたものにしようと。それはシステム的な部分もそうですけど、絵的な部分もすべてにおいて、ですね。だから、言い方を換えると「クレイジータクシー3」は、シリーズの集大成になると思います。

——ということは、基本的にシステムはそのままの形で継承されると？

菅野■そういうことになりますね。いまだに「1」を遊んでくれている人とかを裏切っちゃいけないという意識がありますから。だから新要素、新システムを盛り込むことが「タクシー」にとって必ずしもプラスには働かないということですね。シンプルであることの良さ、それによって生まれる深みを追求してみたいなと。

——今回、キャラも大きく様変わりしましたね。

菅野■はい、今回は濃いですよ（笑）。今までは体形的にもスリムなキャラが多かったですけど、今回は、恰幅がいいんだけどイカしてる、そんなキャラにしたかったんです。で、それに合わせて車も今までにないピックアップトラックとか、マッスルカーみたいなのを採用してます。だから、今までとは結構印象が違いますよ。

——ちなみに発売はいつ頃？

菅野■今は夏としか言えないんですよ。

——では夏の発売に向けてこれから開発も佳境に入ると思いますが、「タクシー」ファンにひと言お願いできますか。

菅野■今まで「タクシー」を楽しんでいただいた方の期待は裏切らないものにするつもりです。「クレイジータクシー」である以上、必要不可欠なものはあると思うんですよ。例えば今まで必ず入っていたミニゲームも今回もきちんと入れる予定ですし、BGMに関してもあのアーティストは外せない。まだ交渉中なのでBGMに関しては具体的なことは言えませんが、期待していただいていいと思います。ゲームそのもののボリュームも過去最高のものになる予定なので、ファンの方は期待して待っててください。本当はアレもコレも言いたくて仕方ないんだけど（笑）、それは時期が来たらお話しします。

——ありがとうございました。

襲撃

ドリマガ 特報 Xbox

対応機種■Xbox

4月25日発売予定・完成度95%	
価格■6,800円	
ジャンル■ADV（SFシューティングアドベンチャー）	
発売元■マイクロソフト	
プレイ人数■1～4人	ディスク枚数■1枚
URL■http://www.xbox.jp	
対応機器■メモリユニット	
備考■開発会社：バンジーソフトウェア※5.1chデジタルサラウンド対応	

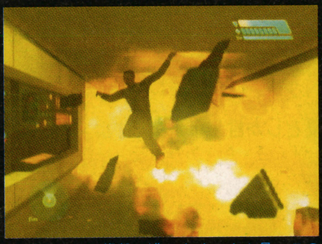
現在、我らがオータム号は地球から遠く離れた宇宙空間で異星人コヴナントと交戦中だ——。コヴナントによる強襲のため、この艦もあと1時間というところだろう。総員、応戦しつつ脱出の準備を急げ!!

HALO

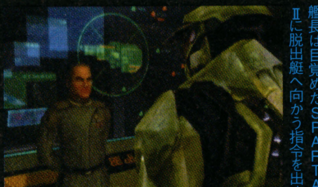
覚醒

コヴナントの襲撃を受けたオータム号の艦長キースは、艦を棄て近くの惑星——と呼ぶべきかどうかは疑問だが——リング状の構造物に脱出艇で不時着するよう、艦内クルーに通達する。と同時に、艦に乗せられている地球軍最強の兵士を目覚めさせるよう、部下に伝令を出すのであった。

最強の兵士とは、オータム号が宇宙へ飛び立ってから今まで、ずっと休止状態にあったアンドロイド兵士「SPARTANⅡ」。目覚めた彼に課された使命は、彼方に見える環状構造物に上陸し、残存戦闘部隊を支援することである——。



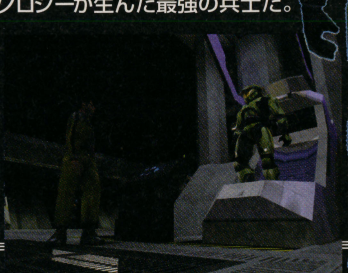
コヴナントの襲撃に遭ったオータム号。この被害では長くは持ちそうにない。



艦長は目覚めたSPARTANⅡに脱出艇へ向かう指令を出す。

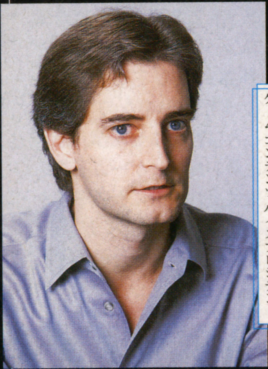
SPARTANⅡ、起動

あらゆる環境・衝撃に耐え得る強化服に身を包んだアンドロイド、SPARTANⅡ。戦闘だけを想定したロボットと異なり、柔軟な状況判断ができる自由意思を持ち、自ら部隊を率いることも可能。まさにテクノロジーが生んだ最強の兵士だ。



オータム号最大の窮地に、最後の切り札が起動する——。

エド フリーズが語る「HALO（ヘイロー）」——第2回



エド フリーズ
マイクロソフト コーポレーション ゲーム コンテンツ バイスプレジデント

前号に引き続き、マイクロソフト米国本社でファーストパーティ部門を統括するエド・フリーズ氏のインタビューを掲載する——。

オープンなスペースで「HALO」は生まれた

——本作の開発環境、施設はどのようなものだったのでしょうか？

フリーズ　ちょうどバンジーソフトウェアがシカゴからマイクロソフト本社(ワシントン州レドモンド)に移って来たとき、本社では新しいビルを建てていたんです。その中にバンジーだけの専用区画を作って、彼らが希望するような形で、いろいろな設備などをそろえました。

——Xbox用タイトルの開発に合わせて、そうしたビルの建設をされていたのですか？

フリーズ　Xbox用ということではなくて、ちょうどバンジーの引越しの時期に、ファーストパーティ全体が新しいところへ、新しいビルへ移る予定だったんです。そのときバンジーなどが入るビルディングはまだ建設途中というか、内装などの工事が終わっていない状態だったので、まだバンジーのスタッフの意向を反映しやすい時期だったんですね。もちろんマイクロソフトとしても彼らが開発しやすい環境を整えてあげたかった。ちなみにマイクロソフトの

©2002 Microsoft Corporation. All rights reserved.

交戦

SPARTANⅡ——つまり君が目覚めると、艦長はオータム号の管制プログラムである「コルタナ」を君に託す。アンドロイドである君は、コルタナを自らの体にインストールし、ナビゲートしてもらいながら脱出艇を目指すことになる。コヴナントの進入を防ぐための隔壁で通路のいたる所が封鎖されているため、"彼女"のナビゲーションは大いに役立つはずだ。

艦内では、乗り込んできたコヴナントと人類の戦闘が始まっている。君は兵たちとともにコヴナントの軍勢を押し返し、なんとしても脱出艇にたどり着くのだ。

人類の機密情報を守るためにも、コルタナを敵に渡すわけにはいかない。

人類VSコヴナントの銃撃戦。戦線に参加し、コヴナントを止めろ。

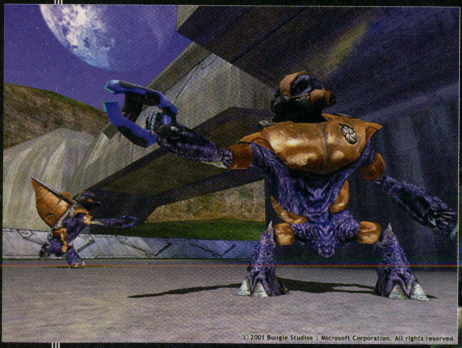
「This way！(こっちだ！)」などと叫び、敵発見を味方に伝える。個々の戦闘能力は低いが、無視はできない。

リーダーが倒されると隊列を忘れ、必死で逃げ出してしまう。彼らにも"士気"が存在するのだ。

異星人の知性

コヴナントの戦列を形成する多くの兵は人間よりも小柄で、オレンジや赤色の甲冑(？)を身につけた種である。我々が仮に「グラント」と呼ぶ彼らは足も短く、一見小動物のような体躯を持っている。しかし、本能で行動する小動物とは比較にならないほどその知性は高く、言語を使いこなし、集団行動における役割分担も行っている。

しかし、銃声に驚いて逃げたり、リーダーが倒されるとまったく統制がとれなくなったりと、その性格は子供のようでもある。そういった面から、彼らの武器などに使われている科学力を有しているのは、コヴナントの別の種であるという見方が有力だ。事実、グラントが見張りや戦闘員以外の任務に就いているのを目撃した例はない。



コヴナントが制圧しているベースでは、つねに数体のグラントが周囲を警戒している。彼らは侵入者を発見すると大声を上げ、発砲してくる。

オフィスでは通常、1人ひとりにオフィスがあたえられているんですけど、バンジーの人たちはそういった環境はあまり好きじゃない、ということだったので、フロア内の区画の1つを丸ごともらって、壁をぶち抜いて、スタッフのみんなを見渡せるような、そういうスタジオに仕上げたんです。そこでゲームの開発を進めたんですけど、そんなバンジースタジオの風通しのよい状態を見て、ほかの開発チームがけっこううらやましがっていいるらしいんですよね(笑)。「僕らもああいうスタジオにしてくれないかな」と。ですので、もしかしたら近々、ビルの中の壁を何枚かぶち抜いて、内装にいろいろ手を加えなきゃならないかもしれません(笑)。

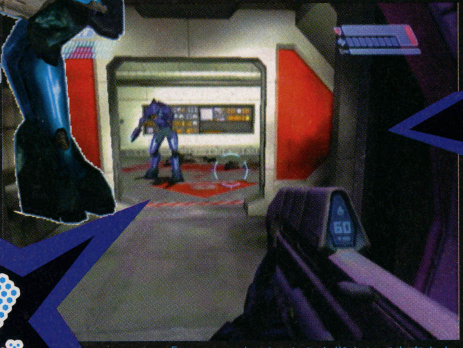
——「HALO」は5.1chデジタルサラウンドの機能を積極的に使用されてますが、オーディオ関係の設備もそこに？

フリーズ　ええ。そのビルにはオーディオ・ラボも入ってまして、チーフ・サウンドディレクターのマーティン・オドネル(Martin O'Donnell)は、そこですべての音楽を制作しました。彼はずっとラボにカンヅメになってましたよ。オドネルはマイクロソフトがバンジーの株を取得する直前ぐらいにバンジーに加わった人間で、それ以前はテレビCMの世界でかなり名を馳せていた人でした。彼にかぎらず、本作のスタッフはゲーム作りにおけるあらゆる分野のエキスパートを集めたような編成になってまして、サウンドエフェクトだけを専門に作る人間がいたり、アニメーションの——「HALO」はモーションキャプチャーは一切使わず、すべて手付けでやっているので——専任がいたり、各イベントの"演出だけ"を考える人もいました。そ

本作のために各分野のエキスパートが集った

脱出

味方兵と協力してコヴナントの兵を押し返し、脱出艇のある区域までたどりつくも、そのブロックは敵の突入口となっていた。しかも脱出艇の射出口はコヴナントの戦艦に狙われ、脱出艇が射出されるとすぐに撃ち落とされる最悪の状況。脱出ブロックは、艦内に潜むコヴナントと艦外の戦艦に挟み撃ちされる格好となっていたのだ。
しかし艦の奥にはもう１つの射出口がある。艦内構造を熟知したコルタナの指示に従い、メンテナンス用の通路を使って最後の脱出艇へ急ぐが、そこにも敵の影が。



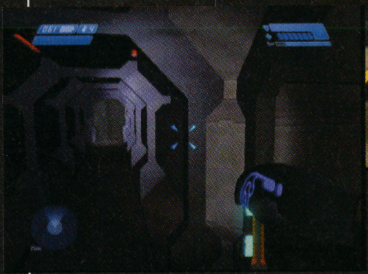
指揮官らしき敵との邂逅

これまでの例では、コヴナントの軍勢の中で、青色で大型の種が小型のグラントの統制をとるケースが多く見られている。
我々が仮に「エリート」と呼ぶその種は、つねに数体のグラントを率い、敵を発見するとその方向を指さして一斉攻撃を命じる。戦闘能力・知性ともにグラントを数段上回り、物陰に隠れて敵の出方をうかがい、不用意に近付いた敵には格闘戦を仕掛けることもある。

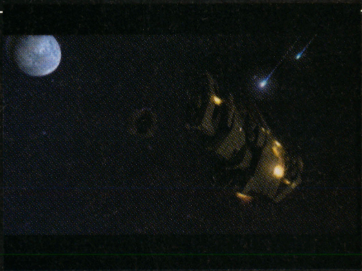
「エリート」がこちらを指さして奇声を上げると、配下のグラントが集まってくる。自身の格闘戦能力も非常に高い。

つねに数体のグラントを率いているが、エリートさえ倒せばその指揮系統は大きく混乱する。

戦火をくぐり、たどり着いた脱出ブロックだが、そこにはすでにコヴナント兵の姿が。



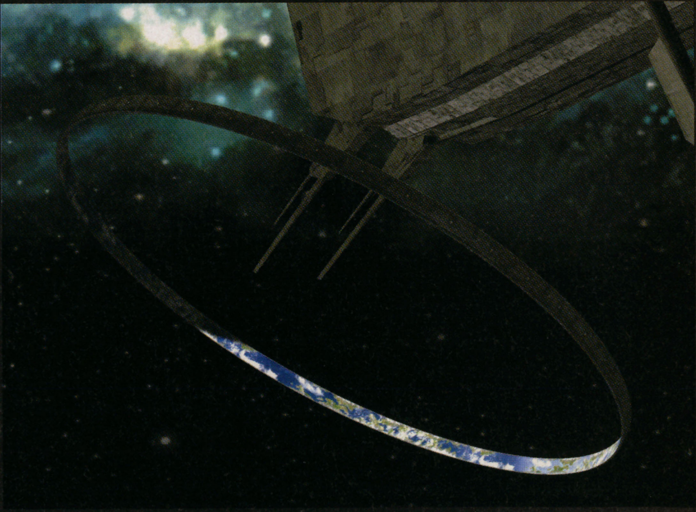
メンテナンス用の狭い通路を突破し、艦の奥にある最後の脱出艇に乗り込むのだ。

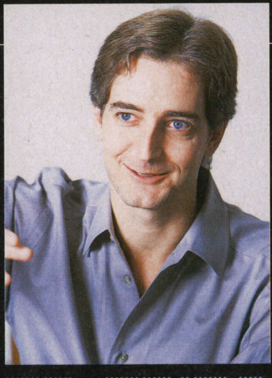


射出するたび撃ち落とされる脱出艇。コヴナントは謎の環状構造物を守護しているかのようだ。

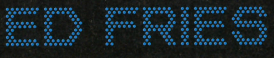
後光

中破したオータム号をあとにした我々は、宇宙空間に浮かぶ謎の環状構造物に向かって脱出艇を飛ばす。その形状の意味するのは天使の輪なのか、それとも地獄の縁なのか、脱出艇に乗る誰もが知る由もなかった——。
近くの恒星の光を受けて輝くこのリングが「HALO（後光）」の名で呼ばれていることを我々が知るのは「輪っか」への不時着から随分あとのことになる。





のほか3Dモデラーですとか、テクスチャーだけを描く人……とキリがありませんが、専門家集団だったわけです。そうそう、リードデザイナーと呼ばれる企画担当者も「クリムゾンスカイ（CRIMSON SKIES）」を手がけたジョン・ハワード(John Howard)をこちらに引っ張ってきて参加してもらったんです。つまり最強のスタッフによる最強のチームが手がけた作品、それが「HALO」なんですよ。
——以下、次号に続く



ED FRIES

1985年マイクロソフト入社。その10年後、700名を超える同社のゲーム部門（ファーストパーティタイトル部門）をたばねる総責任者に就任、現在に至る。

segaGT2002™

これまでは国産車を中心に収録車種を紹介してきた「segaGT 2002」。今回は外国車の収録車種の一例として「アルファ・ロメオ」を4台紹介。さらに、新しい収録コースの情報もお届けするぞ。

Xbox エンスージストのあこがれのアルファジュリアを収録!! 完成度:40%

segaGT 2002

http://www.wow-ent.co.jp/

2002年発売予定

●セガ/ワウ エンターテイメント ●価格未定●RAC(ドライビング) ●1～2人プレイ

対応機器 未定

「segaGT 2002」に見るアルファ・ロメオの血統

かつてツーリングカーレースで無敵を誇ったジュリアスプリントGTA、国内でも稀に見るセールスを記録したミディアムセダン155、その後継モデルである156、そして発売されたばかりの147の4車種が今回発表された。しかしモーターファン垂涎のアルファがほかにもまだまだ収録されるらしい。

アルファ・ロメオとは!?

イタリアンスポーツの代名詞ともいえるアルファ・ロメオは、20世紀初頭に産声を上げた元は小さな自動車メーカーである。創立当時からレース活動を積極的に行っており、走りへのこだわりは近年のモデルにも受け継がれている。現在はフィアット傘下で、ミディアムクラスを中心に積極的にスポーツセダンをリリース。156シリーズの大ヒットも記憶に新しい。そして昨年秋147がデビュー。早速、本作に収録されている。

Alfa Romeo GIULIA.GTA 1965年

1966年から4年連続でヨーロッパチャンピオンに輝いたクルマ。レースで鍛えられた高回転型エンジンと官能的なデザインが魅力。

Alfa Romeo155 1998年

フィアット・ティーポのシャシーを受け継いだミディアムセダン。国際レースでも活躍した。

FFながらもスポーティー、官能的な音とハコ型のスタイリングが人気だ。

Alfa Romeo156 2000年

155の後継モデルとして'97年の10月にデビュー。足廻りが強化され、よりスポーティーに。

155とは対照的に、全体的に丸みを帯びたエクステリアデザインが印象的だ。

Alfa Romeo147 2002年

アルファのエントリーモデルである145の後継モデル。デビューしたばかりの最新車種だ。

フラットな特性を持つエンジンは扱いやすく、スタビリティもなかなか高い。

segaGT2002 収録コースも徐々に明らかに! ストリートコースが3コース以上登場!?

まだコースレイアウトは不明だが、新たに市街地を舞台にしたストリートコースが3つ収録されることが明らかになった。ストリートコースは、絵的には映えるが、必然的にブラインドコーナーだらけになるので、いずれもサーキットコースより難度は上がると思われる。これら以外で現時点で収録が明らかになっているのは、以前紹介した「ファルコン・ウィング・サーキット」のみなので、そのほかのコースにも期待したい。続報が入りしだい、お伝えしよう。

Blue Steel Speedway

ストレートはかなり長め。コースの幅員も十二分に広い。

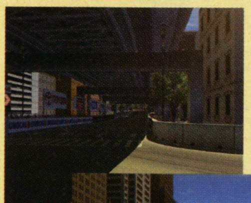
雰囲気的にはアメリカのロングビーチに似ている本コース。

Iron City Circuit

高層ビルが立ち並ぶ市街地に設けられたコース。コース幅は広めか。

コース脇のスポンサーの看板は実在企業のものが使われている。

Tornado Pass



市街地コースゆえにランオフエリアはほとんどない。壁が迫る!!

前作のコースを彷彿させる本コース。詳細は続報を待て!!

©WOW ENTERTAINMENT INC©SEGA CORPORATION,2002 ※画面は開発中のものです。

SHADOW SWORD MEMBER

正義感あふれる若き作戦指令
榊 悠輔
声：鈴村健一

日本の自衛隊から派遣されたサーヴィランスシステムの指揮官。沈着冷静で機転が利き、的確な判断を下す。

電子戦のスペシャリスト
エドワード・バンフィールド
声：長嶋雄一

携帯電子機器から大型コンピュータまで使いこなす。サーヴィランスシステムに詳しい。

格闘術に優れた後方支援要員
チャーリー・ヒックス
声：小西克幸

微少重力下での活動で手腕を発揮する米国海軍の隊員。多少、突出するところがある。

誰もが認めるエリート狙撃手
スティーブ・ハモンド
声：松本保典

アメリカ出身の狙撃要員。ほかの部隊から引き抜き誘いがあり、自信過剰になっている。

部隊一の爆発物処理要員
モーリス・ビラル
声：飛田展男

対爆発物テロ技術においては右に出る者はいない。各国の対テロ部隊教官としても活躍。

第１９特科連隊　特務機動分隊

SHADOW SWORD本格始動！テロを未然に阻止せよ

ミッション1は、最新のサーヴィランスシステムをテストするための模擬演習であり、ミッション2からが本格的なテロ対策任務の始まりとなる。最初に与えられる任務は、スペースプレーンを警備し、無事地球へ送り届けること。このミッションが、このゲームの真のスタートといっても過言ではない。

スペースプレーン就航ー舞台は宇宙へと移る

2055年。実戦訓練を終えた「SHADOW SWORD」は、頻発するテロに対応する精鋭部隊として、正式に採用される。そして、それと同時に地球と火星を結ぶスペースプレーンが就航したことで、同部隊は宇宙時代のテロを防止する役目を担う。

スペースプレーンの就航パーティーで、隊員は最後の平穏な時を過ごす。

MISSION PICK UP

火星軌道上でスペースプレーン・イーグレット1に乗り込んだ部隊は、機内に不審者がいることを発見する。ハイジャックという危機からこの定期便を守るには、犯人の裏をかいて先手を打つしかない。隊員たちは、犯人に気づかれないように調査を進めていく。

機内を監視しながら、危機を打開する策を講じていく。

ハイジャック犯を倒せ

乗客に危険が及ばないように対応するには、どうすればいいか？　判断が試される。

犯人を撃退し、機内を掌握する部隊。作戦成功までは、監視の目を緩められない。

難易度がドンドン高くなる!?

ミッションによって任務の内容はさまざま。ミッション1では、解析不備によって隊員に危険が及ぶことがあったが、ミッション2ではスペースプレーン爆発という最悪の事態が予想される。しかし、データを集めるには何十人もいる乗客を1人ずつ調べる必要がある。

どこもかしこもマーカーだらけ。どれが重要なのか？

S U R V E I L L A N C E

監視者™

ALL-ROUND SURVEILLANCE ANALYSIS SYSTEM USING CUTTING EDGE PICTURE ANALYSIS TECHNOLOGY CARRIED OUT WITH A NUMBER OF SURVEILLANCE MONITORS. HE MERIT OF APPLYING THE SYSTEM TO OUR SPECIAL TASK FORCE IS IT ALLOWS US TO DISTRIBUTE INFORMATION AT ALL TIMES TO EACH OF OUR MEMBERS, ALLOWING THEM TO COPE WITH EVEN UNEXPECTED SITUATIONS QUICKLY AND APPROPRIETELY.

[サーヴィランス]

PS2	アクションとサスペンスが融合したストーリーに注目　完成度：100%
	サーヴィランス 監視者
http://www.scej.jp/surveillance/	●ソニー・コンピュータエンタテインメント●5,800円●ADV（アドベンチャー）●1人プレイ
4月25日発売予定	対応機器　DUALSHOCK2対応、PS2専用メモリーカード容量163KB以上

今回は、テロ撲滅任務に参加する魅力的な9人の精鋭を紹介。ミッションの内容と併せて解説する。

モニター映像から真実を見極めろ!!

リアルタイムに流れる複数の映像を監視して、問題を取り除いていくこのゲームは、複数のミッションで構成されている。どのミッションでも、基本は6つのモニターのチェックと、メインモニターでの情報収集である。情報はいくつも表示されるマーカーの中から、重要と思われるものを見分けて解析することで、得ることができる。

6つのモニターを常時監視

テロリストを鎮圧する危険な任務を、監視システムでバックアップ。任務を円滑に進めるためには、キミの的確な状況判断が必要だ。

限られた時間内に情報解析

監視する相手がリアルタイム映像である以上は、素早い解析がものをいう。どれが重要で、どれが不要か、その見極めが明暗を分けるといっていい。

SHADOW SWORD MEMBER

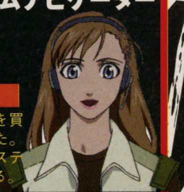
現場復帰した実働隊リーダー
ネッド・ハーディ
声：梁田清之

別の部隊で教官をしていた前線強襲要員で、持ち前の分析能力と行動力で部隊をまとめる。

つねに冷静な後方支援要員
ニコラス・ガンプ
声：長嶝高士

「静かなる鉄の壁」の異名を持つ後方支援要員。援護射撃から退路確保まで、何でもこなす。

優秀なシステムナビゲーター
ティム・ローバー
声：雪乃五月



データ処理の早さを買われスカウトされた。サーヴィランスシステムの補佐を担当する。

ロシアの遺伝子研究学者
ミリアナ・イサコビッチ
声：川崎恵里子

ロシア陸軍で遺伝子研究をしていた生粋の化学者。専門部分野の面で部隊に協力する。

©2002 Sony Computer Entertainment Inc.

湾岸を舞台にライバルたちと首都高バトル！

本作は『週刊ヤングマガジン』（講談社刊）で連載中の『湾岸ミッドナイト』をゲーム化したレースゲームである。走り屋たちの熱いバトルをゲームで再現したのは、あの「首都高バトル」を生み出したスタッフたち。全長180kmにおよぶ湾岸線のすべてを知り尽くした彼らの手によって、同作は臨場感バツグンの作品に仕上げられた。アーケード版とは異なる多数の新要素が追加されているぞ。

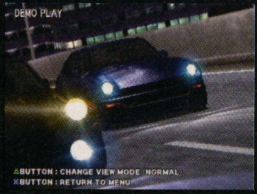
美しい景観のなかで興奮のバトルを展開。ドライバーの精神力を表すスピリットポイントの削り合いで、勝敗は決まる。

悪魔のZを駆る男 朝倉アキオ
主人公。悪魔のように、乗る者を危険にさらしてきたS30Zを手に入れ、乗りこなす。

悪魔のZ
日産が誇る伝説のスポーツカー、フェアレディZ（S30Z）のチューンドマシン。

走る時間帯によって、交通量や夜景が変化。

リアルタイムで展開するスピリットポイントバトル



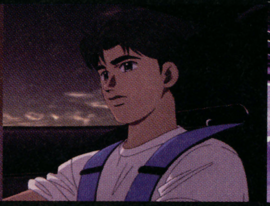
湾岸ミッドナイト MIDNIGHT

キミは「悪魔のZ」を超えられるか――

アーケード版が好評稼働中の“対戦型レースゲーム”がPS2にパワーアップして移植された。原作コミックのファンも注目！

人気コミック『湾岸ミッドナイト』とは？

楠みちはる原作。主人公アキオが悪魔のZを手に入れたことから始まるこの物語は「時速300km」をキーワードに、走り屋の熱き生き様を描いている。公道バトルシーンだけでなく、チューンにも焦点をあてている点も人気の秘密か。



PS2 「首都高バトル」の元気から公道レースゲームの決定版登場！ 完成度：100%

湾岸ミッドナイト

http://www.genki.co.jp

3月28日発売予定

●元気●6,800円
●RAC(レースゲーム)
●1～2人プレイ●ディスク1枚

対応機器
GT FORCE
i.LINKケーブル

ACシナリオモード

AC SCENARIO MODE 現れるライバルを次々撃墜

アーケード版を移植したモード。プレイヤーは挑戦者として、首都高を走りながらライバルたちとバトルを繰り広げることになる。原作に登場した走り屋が次々と登場するこのモードでは、最終的にアキオが駆る「悪魔のZ」と勝負することになる。

バトルスタート！ 己のテクで相手のSPポイントを削れ。

名だたる国産スポーツカーの中から自分の好みで。

首都高を流し、ライバルたちを探し出す。

タイムを競う？ それとも対戦？

原作の登場人物とのバトルが実現しただけでも十分アツイが、やはり人間同士の対戦やタイムアタックも楽しい。本作ではPS2をi.LINKケーブルで2台接続して対戦できる「i.LINKバトルモード」と「タイムアタックモード」も実現。

さまざまなモードをプレイして腕を磨こう。

ミッションモード

MISSION MODE 原作どおりの進行がアツイ

PS2版の追加要素であるこのモードは、コミックの名場面を再現したもので、次々と原作の内容に合わせたミッションが出現する。途中、アーケード版には登場しなかった多数のキャラが登場し、バトルの勝利条件は原作コミックの展開にそった形で毎回異なる。ライバルやチューナーとの出会いを堪能せよ。

原作のエピソードをダイジェスト形式で楽しめる。

アキオの最大のライバル「ブラックバード」も登場！

ライバルの視点でプレイできるぞ！

PS2版オリジナルの「MISSIONモード」には、あるお楽しみ要素が用意されている。なんと「アキオのライバルたちの視点でストーリーを楽しめる」というのだ。クリアしたエピソードに登場したライバルは以後プレイヤーキャラとして選択可能だ。

これは原作のファンにはたまらない特典だ。

©楠みちはる／講談社 ©2002 GENKI

NEW! PS2 ゲーム＋OVA＝5,800円 開発度：80％

.hack Vol.1 感染拡大

http://www.hack.channel.or.jp/

6月発売予定

●バンダイ●5,800円（OVA同梱版、ゲームDVDのみ3,800円）●RPG（セミリアルタイムRPG）●1人プレイ

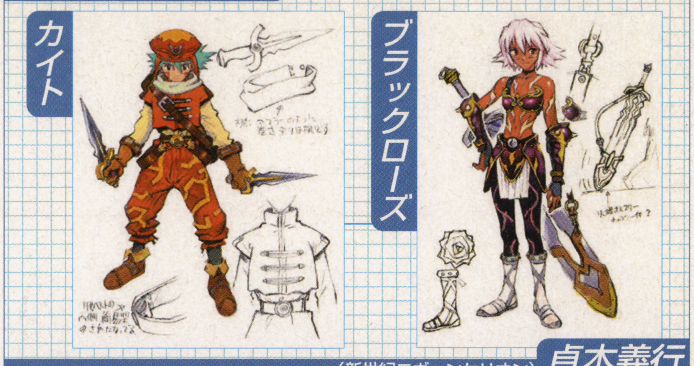
対応機器 PS2専用メモリーカード

ウイルスに浸食されたゲーム世界で失われた友人の意識を探し出せ！

豪華クリエイターをそろえ、さらにゲーム＋OVAで5,800円（ゲームのみ3,800円）というお得な「.hack」。

舞台となるのは仮想のネットゲーム空間“ザ・ワールド”。何者かによって侵食されていくデータ空間と、それにともなって引き起こされる現実世界での事件。ゲーム終了とともに意識を失った友人を助け、サーバー内に渦巻く異変を明らかにするため、主人公はふたたび“ザ・ワールド”へとログインすることになる。ネットワークで連結された世界の中で、どんな冒険が始まるのだろうか。

CHARACTER DESIGN



（新世紀エヴァンゲリオン）貞本義行

SCENARIO

（機動警察パトレイバー）伊藤和典

“ザ・ワールド”の世界は仮想オンラインゲームという設定。仲間は自動的に行動するが、チャットで指示もできる。

ANIMATION DIRECTOR

（NOIR）真下耕一

シナリオは伊藤和典氏、アニメーションディレクションを真下耕一氏が担当。今回発売されるのは4部構成のVol.1「感染拡大」編だ。

©Project.hack※画面は開発中のものです。

「.hack」＝ゲーム＋テレビ＋コミック＋OVA＋α

メディアミックスで広がる「.hack」プロジェクト

「.hack」プロジェクトは、ゲームソフトとしての展開だけでなく、テレビアニメ、OVA、コミック界へも進出。巨大なエンターテインメントへと広がりをみせている。中でもゲームと内容がリンクしているOVAは、ゲーム＋DVDの2枚組で5,800円。値段もリーズナブルなのだ。

NEW! PS2 ディズニーの仲間たちがゴルフにチャレンジ！ 完成度：90％

ディズニーゴルフ クラシック

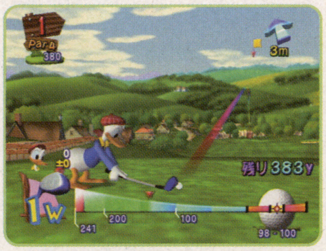
http://www.capcom.co.jp/

5月30日発売予定

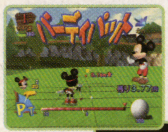
●カプコン ●4,980円
●SPT（エンジョイゴルフ）
●1～4人プレイ

対応機器 マルチタップ

みんなで楽しめる、ディズニーキャラクターのゴルフゲームが登場！ 開発はあの「ティーアンドイーソフト」ということで、ディズニーファンはもちろんのこと、本格ゴルフゲームとしても十分遊べる内容に仕上がっているぞ。



シンプルな操作で誰でも遊べる。マルチタップに対応しているので、最大4人までプレイ可能なのもうれしい。多人数プレイは白熱！



画面はポップでかわいい雰囲気だが、中身はかなりの本格派。次々と現れるディズニーキャラクターとゴルフで対決するモードもある。

途中で挿入されるデモシーンでは、キャラクターの仕草にも注目。

キャディーはミッキーマウス！

ミッキーはキャディーとしてプレイヤーのそばにいてくれて、つねに適切なアドバイスをしてくれるぞ。

プレイヤーはこの4人

ドナルドダック パワー、コントロールともに標準的な能力を持っている。

ミニーマウス コントロールに長けているが、パワーはチョット……。テクニックでカバー。

モーティー 操作が簡単なので、ゴルフゲームが初めての人でも安心してプレイできる。

グーフィー すごい力の持ち主だが、コントロールは今イチ。上級者向けだ。

©Disney※画面は開発中のものです。

NEW! PS 大人気の『ONE PIECE グランドバトル！』の続編!! 完成度：100％

From TV animation ONE PIECE グランドバトル！2

http://www.bandai.co.jp/

発売中（3月20日発売）

●バンダイ ●5,800円
●ACT（対戦アクション）
●1～2人プレイ

対応機器 PS専用メモリーカード

さらに熱くなった“偉大なる決闘”へ!!

大ヒットした対戦アクションゲーム『ONE PIECE グランドバトル！』シリーズの第2弾。放映中のアニメ「アラバスタ編」を舞台に、ルフィやサンジたちが壮大なバトルを繰り広げる。トナカイのチョッパーや、秘密結社バロックワークスのメンバーなど、個性的な新キャラクターも続々登場するぞ。フルボイスと新イラストでイベントが展開する「イベントバトル」のほか、対戦モードの「グランドバトル」などが楽しめる。

アイテムBOXに隠された食料アイテムや攻撃アイテムを使ってバトルを有利に展開しよう。

必殺技も完全再現!!

原作でおなじみの必殺技はもちろん、隠しキャラクターや必殺技も多数用意されている。キミはいくつ探し出すことができるかな？

チョッパーの技“応急処置”でHPを少しだけ回復。

©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション©BANDAI 2002

NEW! PS2 あれから3年、再び右スティックの出番です！ 完成度：?%

サルゲッチュ2

http://www.scei.co.jp/

7月発売予定

●ソニー・コンピュータエンタテインメント●価格未定●ACT（デュアルアクション）●1人プレイのみ

対応機器 デュアルショック2専用

サルVSヒト 究極の追いかけっこ再び！

アナログコントローラを最大限に生かしたアクションゲーム「サルゲッチュ」が、PS2版となって帰ってきた！ 今回も逃げ出したピポサルたちを捕まえるべく、ビーチや遺跡、砂漠に洞窟と、全28面にボリュームアップしたステージへと繰り出すのだ!!

逃げ回るピポサルをゲットアミでゲッチュ。ピポサルのバリエーションもグ～ンと増加!!

今回の主人公はちょっぴりドジなヒカルくん

旧型のピポヘルを、誤ってモンキーパークに転送してしまった主人公ヒカル。シリーズおなじみのボス、スペクターに率いられたピポサルをゲッチュすべく、お供のピポッチと一緒に出発だ!!

ピポッチ

ちっちゃくてかわいいヒカルのパートナー。さまざまな局面で、ヒカルをサポートしてくれるのだ！

ヒカル

前作や『ピポサル2001』で活躍したカケルのイトコ。明るく元気いっぱいの少年だ。鼻の頭のバンソウコウがポイント。

©Sony Computer Entertainment Inc.

便利なガチャメカも超パワーアップ!!

サルをゲッチュするのに欠かせないガチャメカの数々も大幅パワーアップ！ 従来までのメカに改良が加えられているうえ、新型メカも続々登場。その種類も水鉄砲やブーメランなど、聞いただけでワクワクするものばかりだ。もちろん、左右のアナログスティックを使っての直感的な操作はそのままだぞ。

パチンガーやダッシュフープ、トビトンボなどオナジミのメカも健在。どんな新型メカが出るのかも楽しみ！

最も基本的なガチャメカのメカボー。縦横に振りまわし、モンスターを倒したりスイッチをたたいたりできる。

ココに注目 乗り物だって強化&新型が！

ガチャメカだけじゃなく、乗り物も大きく進化。前作でも登場したボートやタンクに加えて、スノーモビルや潜水艦なんてモノまでに搭乗できるのだ。しかも、今回紹介したメカや乗り物以外にもいろいろあるぞ。続報が楽しみ!!

2本のスティックでオールを漕ぐボート。左右をバランスよく漕ぐことで直進するのだ。

数ある乗り物の中のひとつ、戦車。敵モンスターめがけて大砲を発射!!

PS2 2人プレイ対戦もありますよ～！ 完成度：95%

オトスタツ

http://www.scei.co.jp

5月発売予定

●ソニー・コンピュータエンタテインメント●5,800円●PUZ（パズル）●1～2人プレイ

対応機種 デュアルショック2対応 メモリーカード容量98KB以上

連鎖のごとく、建物を建てる新感覚パズルゲーム！

「水」「木」「土」からなる3種類のピースを、フィールドに落としていくことで建物を建てていくパズルゲーム、「オトスタツ」。本作には10種類以上のモードが用意されているが、今回は4つのモードを紹介しよう。建物を建てるための基本ルールは共通なれど、それぞれに違った味付けがされているのだ。しかも面数が豊富だから、トコトンまでにハマれるコト間違いなし!!

いろいろ楽しめる4つのモードを用意！

guide

本作のルールをレクチャーしてくれるモード。基本的なテクニックから応用までバッチリ教えてくれるぞ。

実際のプレイ画面と同じに解説してくれる。

tour

フィールドが一定の速さで左にスクロールしていく。建物のない列が左端までいってしまうとミスに。あせる！

建物を建てながら右端のゴールを目指すのだ！

puzzle

決められたピースを使って、規定のステップ数以内に、ノルマ以上の建物を建てていく。思考力が試されるぞ。

出題された問題をクリアしていくモードだ。

versus

上下に区切られたフィールドで、2人が同時に建物を建てていく。うまく連鎖すれば、相手をジャマすることも。

なくちゃ燃えない対戦モード。続報は次回で！

フィールド上のオジャマキャラ"デビル"出現！

プレイヤーのジャマをする、憎々しいキャラがデビルだ。普段はフィールド上に黒い建物として存在。ツアーモードの場合、左端まで行ってしまうと、横6マス分の穴を空けてしまうのだ。しかも、空いた穴には建物を建てるどころか、カーソルを合わせることすらできなくなってしまう。なんともやっかいなヤツなのだ。

デビルの住む家

山と同様に何をしても壊れないデビル。建物同様にレベルがあるのも厄介。姿もコワイ!!

黒い家が左端にいくと → デビルが現れて → フィールドに大穴を！

同じ高さの建物を建ててデビルを退治するのだ！

デビルは、同じ高さの建物を建てれば退治できる。同じ高さのデビルであれば、1つの建物で、同時に退治することも可能だ。倒れたデビルは、普通の建物に変化するぞ。

建物同様デビルにもレベルが存在する。あせらず急いで退治!!

©2002 Sony Computer Entertainment Inc.

Xbox

PC版をも超えた美麗グラフィック！

完成度:90%

ミストⅢ:エグザイル

http://www.mediaquest.co.jp/

5月2日発売予定

●メディアクエスト
●ADV（アドベンチャー）
●6,800円（通常版）●1人プレイ

対応機器 —

壮大なファンタジー世界を巡る 世界一有名なアドベンチャーの続報！

美麗なグラフィックと迫力の音楽が、プレイヤーを確実に「ミスト」の世界へと誘ってくれる。

あまりにも幻想的な世界を巡り、壮大な謎を解き明かす。本作は全世界で1000万本以上の大ヒットを記録したアドベンチャーゲーム、「ミスト」シリーズの最新作だ。日本先行で発売されるこのXbox版は、美しさで知られるPC版をさらに凌駕するグラフィックなど、数多くの強化がなされている注目作だ。

超豪華な限定版も発売決定!!

本作は通常版のほか、豪華BOX仕様の限定版も発売。中にはゲームのヒント集「レリーシャンの書」や日本未発売のサウンドトラックCD、5枚組ポストカードが同梱。「ミスト」ファンへ捧ぐ究極のパッケージだ

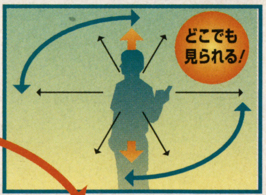
■「ミストⅢ：エグザイル プレミアムBOX」
■9,800円■5月2日発売予定

今作のストーリーを解説

主人公の手で、前作「リヴン」の世界から救出された、時代の本を書くことができるアトラスとその妻キャサリン。以前崩壊した古代王国ドニの人々を救うべく、彼は新たな世界レリーシャンを創造した。主人公はアトラスの案内でレリーシャンを訪問することになり、彼の家を訪ねる。だが、突如現れた男が本を奪い姿を消す。主人公は本を取り戻すべく、男が持っていた本の世界へと飛び込むのだった……。

フリールック・ムーブメントシステムで全方向を調査！

本作最大の特徴は、ゲーム中すべての背景で視点を自由に移動できる「フリールック・ムーブメント・システム」だ。美しい世界を隅々まで調査し、レリーシャンの本を取り戻せ！



この画面はキャサリンを中心に視点が動く。しかもスクロールはスムーズ。この滑らかさは見る者すべてを魅了する。

© 2002 Ubi Soft Entertainment. © 2002 Presto Studios, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video Technology. Copyright ©1997-2001 by RAD Game Tools, Inc. Myst is a registered trademark of Cyan, Inc. used under license to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Presto Studios and the Presto Studios logo is a trademark of Presto Studios, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Use of this Product is subject to certain restrictions and limitations of warranty under the license agreement contained here in. ※画面は開発中のものです。

NEW! PS2

2つのバージョンが1つになって登場!!

完成度:100%

サイヴァリア～コンプリートエディション～

http://www.success-corp.co.jp/

3月28日発売予定

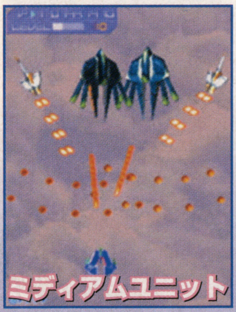
●サクセス●SHT（縦形シューティング）
●5,800円（通常版）、7,800円（サウンドトラック同梱版、攻略DVD同梱版）

対応機器 —

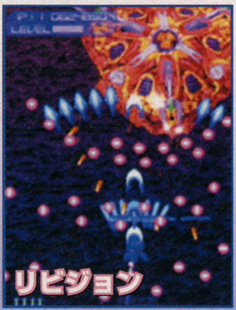
究極の接近戦シューティング！ 勇猛果敢に敵弾へと突撃せよ!!

超ハードな縦スクロールシューティングゲームとして、アーケードで高い人気を誇る「サイヴァリア」がPS2へ移植される。そのゲーム内容はもちろん、超上級者のプレイが見られるDVDビデオやサウンドトラック同梱の限定版も同時発売されるなど、まさにシューターにとっての集大成ソフトとなっている。とはいえ、方向キー十ショット&ボムというシンプル操作、リプレイ機能や細かい難易度設定など、初心者でもやりこみがいがある要素も充実の1本だ。

「ミディアムユニット」と「リビジョン」2つの作品がプレイ可能



ストイックな感がある「ミディアムユニット」と、より派手な「リビジョン」。両方とも名作だ。



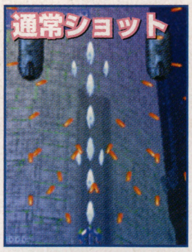
本作には、アーケードで稼働した二つのバージョン、「ミディアムユニット」と「リビジョン」の両方を収録しており、お買い得感が高い。この二作は基本システムは同じだが、「リビジョン」は続編だけありボムの種類やステージが増えている。

《敵弾をBUZZって経験値を上げろ！》

自機を振るって攻撃力UPとBUZZをねらえ！

自機を上下または左右に振るとショットが強化し、BUZZ判定も拡大。これらテクを駆使し、BUZZって強くなれ！

本作のパワーアップは、敵を倒す&敵や敵弾にかする（BUZZ）ことで経験値を溜め、レベルアップするシステムで、基本的に敵弾に近い場所にいるほど自機が強くなる。またレベルアップ時に数秒無敵になることを利用、敵弾に突っ込んで連続レベルアップというテクニックも有効。安全か強化&得点か、プレイヤーの判断で難易度ががらりと変わるのだ！



エリアセレクトで難易度が変化

ステージをクリアすると、次のステージはどのルートで進むか選択可能。ルートにより難易度が変わり、敵の攻撃や得られる得点に違いが生じる。また「リビジョン」では、一定条件で高難度のスペシャルステージが出現し、強制的に進むことになるので注意。

初心者は迷わずEASY、自信があるならHARDへ突撃。

©SUCCESS 2002

リディア
～幻獣を召喚する少女～

故郷のミストの村をセシルによって破壊された少女、リディア。元々ミストの村は幻獣を呼ぶ召喚士の村であったため、リディアも幻獣を召喚する能力を有する。その種類は幻獣に認められたりすることで増え、11種類以上の幻獣が召喚可能になる。

幻獣界にいる幻獣と直接戦い、幻獣に認められれば使える召喚獣もいる。

オーディン

伝説の騎士、オーディンを呼び出す召喚魔法。彼の持つ必殺技「斬鉄剣」が決まれば、敵は真っ二つになり死亡する。

ラムウ

雷の幻獣、ラムウ。老人の姿で描かれ、手に持つ杖を振りかざせば敵全体に激しい雷属性の魔法が放たれる。

クリスタルが導く戦いが彩る物語――移植完了

FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーⅣ

WSC ワンダースワンであの感動をもう一度!　完成度：100%

ファイナルファンタジーⅣ

http://www.playonline.com/
3月28日発売予定
●スクウェア●5,200円
●RPG●1人プレイ
●バッテリーバックアップ
対応機器 ―

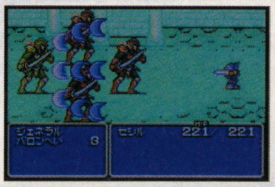
人間味あふれる登場人物、そしてドラマチックなストーリー。今なお名作と謳われる「ファイナルファンタジーⅣ」がワンダースワンカラーに移植完了!! オリジナル版と変わらぬクオリティに注目!!

軍事国「バロン王国」の国王がクリスタルと他国の支配を望んだとき、セシル、そしてカインの戦いは始まった――。本作は従来の「FF」シリーズ同様に、「クリスタル」が物語の中心に描かれている。また、登場するキャラクターたちは、どれも個性豊かで、各々がドラマチックな展開を見せてくれる。このへんは、従来の「Ⅲ」までと比べて大きく進化した部分であり、その後のシリーズの方向性を決めた作品といえるだろう。主人公のセシルや、ヒロインのリディアのイベント以外にも、パロムとポロムやシドのイベントシーンを今でも覚えている人が多いのではないだろうか。

以前とは態度がすっかり変わってしまったバロン国王。何があったのか。

セシル ～「祖国」に反旗を翻した主人公、そして彼に協力する仲間たち～

スタート時こそバロン王国の飛空艇団・赤い翼の隊長という地位ある職務についているものの、王の行動に疑問を抱いてしまったがゆえにその地位を剥奪され、国を追われた主人公セシル。しかし平和を願う思いはやがて人々の心を動かし、仲間が集うことになる。



暗黒騎士の力を極めるが、その後敵を倒すためにパラディンになる。

王の命令どおり「水のクリスタル」を手に入れたが、国王の態度に疑問を抱く。

パロム&ポロム
黒魔法が得意なパロムと白魔法が得意なポロムの双子の姉弟。

エッジ
島国エブラーナ国の第一王子。忍術を得意とする青年。

シド
飛空艇を発明した技師。セシルを息子のようにかわいがる。

ギルバート
ダムシアン王国の第一王子。城を破壊され、最愛の人を失う。

©1991,1997,2002 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.ILLUSTRATION/©1991 YOSHITAKA AMANO

攻略 第3回 Xbox

デッド オア アライブ 3

発売中（2月22日発売）　価格■ 6,800円　ジャンル■ACT（対戦格闘）　発売元■テクモ　プレイ人数■1人～4人
ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）　URL■http://www.tecmo.co.jp/product/doa3/index.htm　対応機器■ハードディスク、デッド オア アライブ 3スティック
備考■ TECMO"Team NINJA"official corner DANGER ZONE 27 HIT＋13HIT＋17HIT

次のステップは2人1組!!～タッグバトルで「DOA3」を堪能するには？

まずは基本を覚えよう！

より上位のプレイとなるタッグ。2人1組で戦うこと以外にも、シングルでは発生しえない「交替」（チェンジ）という要素をはじめ、さまざまな部分で変化が見られる。基本的なシステムの違いと、タッグならではのキャラ活用法をドリマガで覚えて腕を磨かれたし。

キャラの技変化や活用法に関してはキャラ別に取り上げているので、自分の使っているキャラを探してチェック！

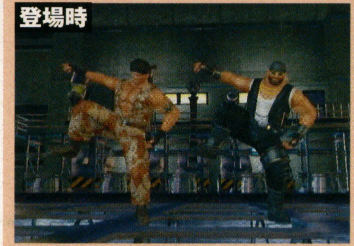
パートナーチェンジは5種類ある

ノーマルチェンジ	おたがいに何もしていない状況でチェンジを入力するとこの交替になる。交替までにタイムラグが生じ、スキもあるので、あまり使うことはない。
高速チェンジ	相手がクリティカル状態、もしくは浮いている状態でチェンジを行うとタイムラグなしで交替できる。これを使ってコンボを作るのが基本だ。
アタックチェンジ	方向ボタンを⇦か⇨に入れながら交替するとパートナーが攻撃を加えながら登場する。状況に応じて方向ボタンの方向を使い分けるといいだろう。
ダウンチェンジ	相手が浮き、もしくはダウン中の状態で、方向ボタンを⇩に入れながら交替するとダウン攻撃を加えながら交替する。
タッグ投げ	タッグ時は通常投げの代わりに、2人がかりの投げであるこれが発動する。投げ抜けができないうえに、ダメージが高いというメリットがある。

特定のタッグでいろいろな変化がある！

キャラ選択画面の上下の組み合わせや、特定の組み合わせでタッグを組むと、デモシーンや勝利ポーズといった演出や固有のタッグ投げが出せるなど特徴が表れる。勝利、登場ポーズの変化はキャラ別攻略中のパートナーと変化の項を参照。

相手によっては投げが変化し、ダメージも通常のタッグ投げよりも高いなど利点が多い。



ストーリーにからむキャラクターどうしなら登場シーンも特別なものが用意されている。

通常はバラバラなことが多い勝ちポーズも仲のいい相手（？）なら2人で合わせたポーズを取るぞ。

POINT 1 タッグコンボにはダメージ補正がかかる

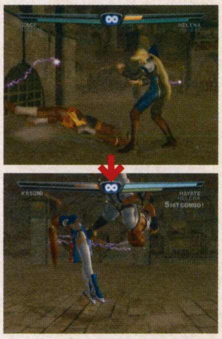
タッグの最大の利点である2人がかりのコンボは、通常のものよりコンボ数が圧倒的に多いのが特徴だが、空中コンボを始動したあとに交替すると、キャラが変わるごとにダメージが70％補正されていく。あまりこまめに交替するのは、逆にダメージを減らしてしまうので注意したい。

通常状態からのコンボであれば、空中に浮いた相手へ与えるダメージは本来の50%。ここへタッグ補正が交替するごとにかかり、50→35→24→17→12%というように下がり続けていくのだ。

POINT 2 待機しているパートナーは体力が回復

タッグプレイ時に覚えておきたいのは、待機しているパートナーの体力が時間によって回復する、ということ。これをうまく利用しないとあっという間に片方が倒され、単独の戦いを強いられてしまう。危なくなる前に交替しておきたい。

ゲージは35秒で約半分が回復する程度なので、こまめに交替（回復）するほうが安全に戦えるだろう。

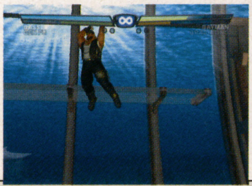


1人がやられてしまうと、そのあとは2対1の戦いになる。こうなるとすべての点で相手に劣るので、この状況は避けたい。逆に相手を1人にすれば……。

POINT 3 壁の近くではパートナーと交替できない？

自分が壁を背負っている状態のときは要注意。この場合は相手がクリティカルや浮きの状態でないとパートナーと交替できないのだ。また壁に相手を吹き飛ばしたとき、角度や距離によってはうしろからではなく、壁の上からの降りてくるチェンジになる。このように壁際の攻防では自分と相手の位置関係が重要になってくるので注意したい。

この状態は一番危険。なんとか壁から離れたいところだが、そのためには目の前の相手を片づけなければ。



壁ダウンさせるときは角度に注意。状況によっては上からの交替となり、攻めを持続できないこともあるのだ。

POINT 4 チェンジ中のダメージはハイカウンター扱い！

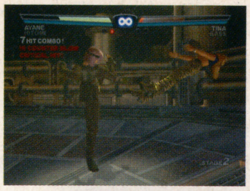
ノーマルチェンジを推奨していない理由は、スキの大きさもさることながら、交替直前や直後に投げや打撃を食らってしまうとハイカウンター扱いとなり、大ダメージを受けるからなのだ。チェンジを行うときは、ノーマル以外と心がけるように。

ピンチのときでも、あわててノーマルチェンジを連打するのは危険。自分の逃げ際に相手が突進系の打撃などを出してきたら、確実に大ダメージとなってしまうからだ。交替はチャンスを作ってから！

© TECMO,LTD.Team NINJA 2001
※コマンドはキャラが右向きの時のものです。

タッグモードで遊ぶ対CPU戦のセオリー

基本的にはタッグもバトルのセオリーはシングルと同じ。変化する点といえばいかに2人がかりで効率よくダメージを与えるか、ということだけだ。ただし、ダメージを与えたキャラを逃がしてしまうとタイムロスになるので、一気に倒しきってしまうように。この点だけはつねに意識して戦っていきたい。



基本的にコンボが有効。実戦練習も兼ねて、つねにコンボをねらっていこう。

ダメージを与えて間合いを離すと、CPUのタッグは体力の多いほうに交替しようとする。相手に交替するようなスキを与えるな。

タイムアタックは?

タッグ投げを中心にしていくと効率的。シングルでも相手を早く倒せるゲン・フーなどは、彼を中心にもう1人が援護するスタイルも有効。

ゲン・フーを例にすると、⇩⇙⇦Ⓕ+Ⓟなどでダメージを与えてから吹き飛ばし、とどめの一撃を交替して出せば時間が短縮できる。

サバイバルは?

タイマーは60秒だが、相手の交替を許しているとすぐにタイムアップになってしまうので注意。とにかく片方を倒しきるクセをつけていこう。

タッグ投げを多用すると比較的安全に戦えるだろう。

基本は1人用と同じだが、間合いを離さないように。

デフォルトキャラタッグ投げリスト

パートナー始動とある投げは、固有のタッグ投げがない組み合わせのときにパートナーから始動すると発動する。また、タッグサバイバル時に固有タッグ投げを使ってとどめを刺すと、待機中のキャラの体力も回復するという特典があるので、覚えておこう。

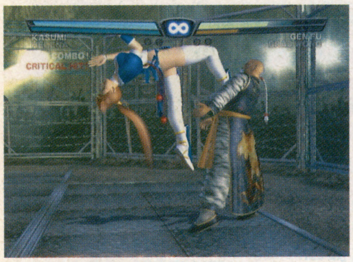
パートナー名	技名(よみがな)	コマンド	備考
かすみ			
ハヤブサ	朧二重(おぼろふたえ)	Ⓕ+Ⓟ	1
ブラッド・ウォン	虹雫(にじしずく)	Ⓕ+Ⓟ	1
ヒトミ	虹雅(にじみやび)	Ⓕ+Ⓟ	4
あやね	神扇(かみおうぎ)	Ⓕ+Ⓟ	1
エレナ	釣瓶落(つるべおとし)	Ⓕ+Ⓟ	2
バース	夜叉送り(やしゃおくり)	Ⓕ+Ⓟ	1
ザック	天鐘砕き(てんしょうくだき)	Ⓕ+Ⓟ	
※パートナー始動	朧(おぼろ)	Ⓕ+Ⓟ	2,5
ハヤブサ			
かすみ	飯綱風車落とし(いづなふうしゃおとし)	Ⓕ+Ⓟ	1
あやね	雷光覇神襲(らいこうはじんしゅう)	Ⓕ+Ⓟ	
ゲン・フー	火技宴(かぎうたげ)	Ⓕ+Ⓟ	
レオン、バイマン	煉獄落とし(れんごくおとし)	Ⓕ+Ⓟ	1
バース	飯綱瀑布落とし(いづなばくふおとし)	Ⓕ+Ⓟ	1,2
ジャン・リー	月狩(つきがり)	Ⓕ+Ⓟ	
ティナ	鬼首刈り(おにくびがり)	Ⓕ+Ⓟ	1,2
※パートナー始動	①昇雷弾(しょうらいだん)	Ⓕ+Ⓟ	1,2,3
上の派生技	②閃光鎌鼬(せんこうかまいたち)	昇雷弾中に⇩⇙⇦⇖⇧Ⓕ+Ⓟ	1,2
上の派生技	③閃光飯綱(せんこういづな)	閃光鎌鼬中に⇨⇗⇧⇖⇦⇙⇩Ⓕ+Ⓟ	
ヒトミ			
ザック	御神渡り(おみわたり)	Ⓕ+Ⓟ	2,4
ハヤテ	風月(ふうげつ)	Ⓕ+Ⓟ	2
※パートナー始動	巨門(こもん)	Ⓕ+Ⓟ	1,2
ザック			
ヒトミ	ウインドシュート	Ⓕ+Ⓟ	2,4
レオン、バイマン	マッドシェイキング	Ⓕ+Ⓟ	1
ティナ	ステップボードSW	Ⓕ+Ⓟ	2,4
ティナ	ハンティングミサイルキック	⇦Ⓕ+Ⓟ	6
バース	グラビティドロップ	Ⓕ+Ⓟ	2
レイファン	ニーファングカタパルト	Ⓕ+Ⓟ	1
ハヤブサ	ダムバスター	Ⓕ+Ⓟ	
※パートナー始動	ファンキーエルボー	Ⓕ+Ⓟ	
ゲン・フー			
ブラッド・ウォン	流星落腿(りゅうせいらくたい)	Ⓕ+Ⓟ	2,4
エレナ	双鳳雷撃把(そうほうらいげきは)	Ⓕ+Ⓟ	2
かすみ、あやね	雲閉鷹撃(うんぺいようげき)	Ⓕ+Ⓟ	
ザック	虎撲滑蹴撃(こぼくかっしゅうげき)	Ⓕ+Ⓟ	1
レイファン	心意鷹天槍(しんいようてんそう)	Ⓕ+Ⓟ	1
レイファン	心意鷹天靠(しんいようてんこう)	壁際でⒻ+Ⓟ	
ハヤブサ	火技雅(かぎみやび)	Ⓕ+Ⓟ	
レオン、バイマン	心意合猛撃(しんいごうもうげき)	Ⓕ+Ⓟ	1,7
ティナ	①心意迎背捉(しんいげいはいそく)	Ⓕ+Ⓟ	
上の派生技	②ダブルブレイク	心意迎背捉中にⒻ+Ⓟ	
※パートナー始動	雲閉日月把(うんぺいにちげつは)	Ⓕ+Ⓟ	1,2,3
ブラッド・ウォン			
ゲン・フー	桜花旋落撃(おうかせんらくげき)	Ⓕ+Ⓟ	2
※パートナー始動	酔夢破笛(すいむはてき)	Ⓕ+Ⓟ	1,2
ティナ			
バース	ダブルアームストロングバスター	Ⓕ+Ⓟ	1,2
バース	デュアルボンバー	⇨Ⓕ+Ⓟ	
バース	チェーンスープレックス	敵背後からⒻ+Ⓟ	1,2
ザック	フライングサイクロン	Ⓕ+Ⓟ	1
レオン、バイマン	ダブルスラッシュ	Ⓕ+Ⓟ	7
かすみ	ライジング・ラナ	Ⓕ+Ⓟ	1
ハヤブサ	ジャイアントスクリュー	Ⓕ+Ⓟ	2
ハヤブサ	ジャイアントリボルバー	壁際でⒻ+Ⓟ	2
レイファン	メテオドロップ	Ⓕ+Ⓟ	1
※パートナー始動	アームホイップ	Ⓕ+Ⓟ	1,2,4,9
バース			
ティナ	ドッキングドライバー	Ⓕ+Ⓟ	1
ティナ	ロックオンスカイツイスタープレス	⇨Ⓕ+Ⓟ	1
あやね	ツープラトンDDT	Ⓕ+Ⓟ	1
ザック	アリウープ	Ⓕ+Ⓟ	1
ザック	ザックバズーカ	⇨Ⓕ+Ⓟ	4
レオン、バイマン	パワーフォールダウン	Ⓕ+Ⓟ	1
レオン、バイマン	パワースライド	壁際でⒻ+Ⓟ	
バイマン	フライングニーシュート	⇨Ⓕ+Ⓟ	2
ジャン・リー	ヴォルカニックベア	Ⓕ+Ⓟ	1,2
ゲン・フー	スピニングダイバー	Ⓕ+Ⓟ	1,2
かすみ	タワーブレイカーズ	Ⓕ+Ⓟ	1,2
※パートナー始動	①パワースラム	Ⓕ+Ⓟ	
上の派生技	②オクラホマスタンピード	パワースラム中にⒻ+Ⓟ	
レオン			
ザック	ヘビィサンド	Ⓕ+Ⓟ	1,2
バース	ギロチンナパーム	Ⓕ+Ⓟ	1,2
バース	アルティメットスクラム	⇨Ⓕ+Ⓟ	1
バース	アルティメットタックル	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	
ティナ	T・W・D	Ⓕ+Ⓟ	1
ゲン・フー	デザートタイガー	Ⓕ+Ⓟ	1
バイマン	ジョイントクラッシャー	Ⓕ+Ⓟ	1,2
※パートナー始動	デストラップ	Ⓕ+Ⓟ	1,2,9
バイマン			
ザック	ヘビィサンド	Ⓕ+Ⓟ	1,2
バース	ギロチンナパーム	Ⓕ+Ⓟ	1,2
バース	アルティメットスクラム	⇨Ⓕ+Ⓟ	1
バース	アルティメットタックル	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	
ティナ	T・W・D	Ⓕ+Ⓟ	1
ゲン・フー	デザートタイガー	Ⓕ+Ⓟ	1
レオン	ジョイントクラッシャー	Ⓕ+Ⓟ	1,2
ハヤブサ	シザーススタンプ	⇘⇘Ⓕ+Ⓟ	2
※パートナー始動	デストラップ	Ⓕ+Ⓟ	1,2,9
ジャン・リー			
レイファン	ダブルドラゴン	Ⓕ+Ⓟ	4
ハヤブサ	ツインショット	Ⓕ+Ⓟ	4
レオン、バイマン	ドラゴンクラッチ	Ⓕ+Ⓟ	1,2
ゲン・フー	ガンナーヘブン	Ⓕ+Ⓟ	1
※パートナー始動	ディープ・ザ・ドラゴン	Ⓕ+Ⓟ	1,2
レイファン			
ジャン・リー	天仰竜脚(てんぎょうりゅうきゃく)	Ⓕ+Ⓟ	4
ジャン・リー	旋身降龍(せんしんこうりゅう)	⇨Ⓕ+Ⓟ	1,2
エレナ	合身肩靠(ごうしんけんこう)	Ⓕ+Ⓟ	4
ティナ	旋臂蓋打(せんひがいだ)	Ⓕ+Ⓟ	1,2
※パートナー始動	撇身撃(へいしんげき)	Ⓕ+Ⓟ	1,2,4,9
クリスティー			
エレナ	毒蛇双天掌(どくじゃそうてんしょう)	Ⓕ+Ⓟ	4
ブラッド・ウォン	毒蛇背襲落(どくじゃはいしゅうらく)	Ⓕ+Ⓟ	1,2
※パートナー始動	虎襲倒(こしゅうとう)	Ⓕ+Ⓟ	1,2
エレナ			
クリスティ	両翼肘撃飛転脚(りょうよくちゅうげきひてんきゃく)	Ⓕ+Ⓟ	2
ゲン・フー	双身風巻舞(そうしんふうけんぶ)	Ⓕ+Ⓟ	1
レイファン	双頭龍爪(そうとうりゅうそう)	Ⓕ+Ⓟ	1
かすみ	双鶴蹴舞(そうかくしゅうぶ)	Ⓕ+Ⓟ	
ハヤブサ	転舞双旋踵(てんぶそうせんしょう)	Ⓕ+Ⓟ	1
※パートナー始動	転身盤又(てんしんばんさ)	Ⓕ+Ⓟ	1,2
ハヤテ			
あやね	霧幻颶風落とし(むげんぐふうおとし)	Ⓕ+Ⓟ	1,2
クリスティ	鬼神(おにがみ)	Ⓕ+Ⓟ	2
ブラッド・ウォン	鬼御影(おにみかげ)	Ⓕ+Ⓟ	8
※パートナー始動	炎(ほむら)	Ⓕ+Ⓟ	1,2
あやね			
ハヤテ	覇神双牙(はじんそうが)	Ⓕ+Ⓟ	2
ジャン・リー	覇神天龍(はじんてんりゅう)	Ⓕ+Ⓟ	1
かすみ	煽風(あおちかぜ)	Ⓕ+Ⓟ	
ハヤブサ	胡蝶(こちょう)	Ⓕ+Ⓟ	
※パートナー始動	綾旋(あやつむじ)	Ⓕ+Ⓟ	

備考 ※パートナー始動=固有のタッグ投げが装備されていない組み合わせで発動　1.近距離落下　2.ダウンチェンジ可能　3.浮き　4.転倒　5.技後に背を向ける　6.技後に相手通常立ち　7.ダウン投げ可能　8.技後に寝る　9.背面に壁がある場合壁ヒットに変化

TAG BATTLE LECTURE

かすみ

タッグに向いた浮かせ技が多くそろっているうえに、全体的な技の出も速いのがうれしいところ。シングルでも有効だった⇒⇒Ⓕ+Ⓟからの背面取りや⇓Ⓕ+Ⓟの下段投げ、⇐⇗Ⓕといったいなしホールドからの連係などがタッグでさらに威力を発揮してくれるので、スターターに配置したほうが実力を出せるだろう。

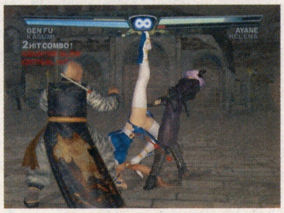


相手を浮かせる技が豊富にあり、浮かせ直す技も装備と、安定したスペックのかすみ。使いこなしたいところだ。

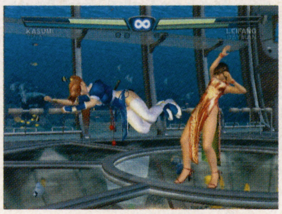
この技に注目！

いままではコンボの締めに使うくらいだった⇖Ⓚが、単発・連係ともに浮かせ（直し）技として優秀な能力を発揮する。ただしコンボ中にもう一度⇖Ⓚをヒットさせると相手がダウンしてしまうため、使うポイントを考えたい。⇘⇘Ⓚと⇘Ⓕ+Ⓚはどちらも上段技をくぐる性能があるため、カウンターからコンボに移行させやすい。相手の出合い頭に置いておくように使うと効果的だろう。ⓀⓀの二択攻撃もかなり強力。

種別	コマンド	属性	備考
背後技	Ⓚ	上	1
	⇖Ⓚ	中	1
	ⓅⓅ⇖Ⓚ	(上上)中	1,2,4
	ⓅⓀⓀ	上上上	1
	ⓀⓀ	上上	1
新技	⇒⇒ⓅⓀ	中中	1
	⇘⇘Ⓚ	中	1
背後技	⇐Ⓚ	上	
	⇗ⓅⓀ	上	3
新技	壁際で⇐Ⓟ	中	3



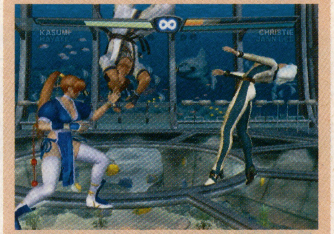
⇒⇒ⓅⓀは始動技には向いているが、コンボ中にもう一度ヒットさせると同じくダウンさせてしまう。



⇗ⓅⓀはガードを崩すのを利用し、パートナーがアタックチェンジするとかなり強い。壁際で使いたい。

オススメのパートナーは？

タッグ投げのことも考えると、浮かせ直しが強力なハヤブサかあやね、エレナあたりが有力。とくにエレナとのタッグ投げはダウンチェンジまで確実に入るので相当なダメージを期待できる。どのパートナーとも相性はよいので、浮かせ技を任せるか、コンボを任せるかを決めて使うといいだろう。

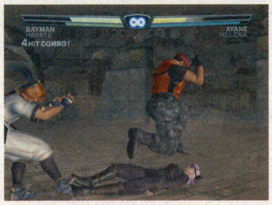


浮かせ直しを持っているキャラと組ませれば、かなりのコンボ数を期待できるだろう。

TAG BATTLE LECTURE

バイマン

シングル、タッグを問わず攻めの中心は、一部の中段攻撃をかわし、相手を浮かせる⇘⇘Ⓟだろう。パートナーが相手を浮かせた場合は、浮かせ直し性能の高い⇒Ⓟ⇒ⓅⓅを決めてパートナーにつなぎ、相手の体力を一気に奪う方法も有効だ。相手のガードが固い場合はアタックチェンジ（⇒Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ）で相手のガードを崩し有利な試合展開をねらっていく。スピードを除けば万能だろう。



空中コンボの締めは、ダウン投げよりもダウンチェンジのほうがダメージが若干大きい。

タッグチェンジを利用することにより、いろんな攻撃が可能になるが空振りには注意だ。

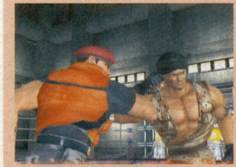
この技に注目！

バイマン唯一のガード崩し技である⇒Ⓟ+Ⓚは、技の出は遅いがリーチが長いので中間距離から使っていこう。シングル戦ではガードを崩しても効果は薄かったが、タッグチェンジによって技の硬直がなくなるので攻撃が確定する。

種別	コマンド	属性	備考
背後技	ⓅⓅⓅ	上中中	1
	⇑ⓅⓅ	中中	1
	⇗Ⓚ	中	1
	⇒Ⓟ+Ⓚ	中	3
新技	⇒Ⓟ⇒ⓅⓅ	(中上)中	2,4

オススメのパートナーは？

レオンで決まりだろう。コンボ数を稼ぐのは難しいが似ている技が多いので、多くのコマンドを覚える必要がないのも魅力のひとつ。



登場シーンの腕を組むシーンはまさに漢!! 彼とならガード崩し技には困らないだろう。

パートナー	変化
ザック	両方
バース	両方

タッグ戦術1 タッグチェンジを使いこなすコツは？

タッグチェンジはⒻ+Ⓟ+Ⓚを同時に押すか、パッドの黒ボタンを押すことで発動するが、慣れないうちは押しづらくて失敗しやすいので黒ボタンを使っていくほうが無難だろう。最初のうちは浮かせ技を決めたあと、確実に交替できるように練習したい。

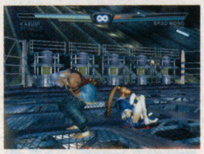
自分のお気に入りのボタンにチェンジボタンを振り分けるのも有効。オプションを活用しよう。

タッグ戦術2 連係の終わりにタッグチェンジを！

チェンジ操作に慣れてきたら、連係の終わりには積極的にチェンジをしてみよう。すると今まで見つからなかった連係も見えてくるようになるぞ。

タッグ戦術3 シングルと性質の変化する技を見極める

各キャラの項で触れているが、シングルとタッグ時では微妙に性質が変化したりタッグモードでのみ効果を発揮する技がある。連係や固有技の終わりで交替するように心がけることで、こういった技を見つけたり、そこからつながる連係を発見できるようになる。前々号で掲載した技表を引っ張り出してもう一度スパーリングモードにいそしむべし。



キャラ別の項目にある技表はそれぞれタッグ時に効果がある技ばかり。備考の欄もチェックされたし。

タッグ戦術4 浮かせ直し効果のある技をねらおう！

コンボの仕組みがわかるようになったら、次は空中コンボ中に相手を高く浮かせ直す属性の技を探すといいだろう。もちろんこのあとはチェンジを行い、コンボ数を稼いでいくのがセオリー。チェンジ時にパートナーでも浮かせ直せるとベターだ。

空中コンボの最中に、相手にこの属性の技をヒットさせると……。

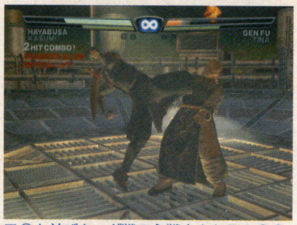
このように高さが回復し、よりコンボが入るようになる。超重要。

備考 1:タッグ時に有効な浮かせ技　2:浮かせ直し　3:ガード崩しからチェンジ可能　4:シングル時と技の性質が変化　5:技後背を向ける

TAG BATTLE LECTURE

ハヤブサ

主として打撃カウンター用に使う⇖Ⓚは、タッグ戦では浮かせ技として活躍。近距離ヒットからチェンジすることで空中コンボに移行でき、さらに浮かせることで追撃も可能。リーチが欲しい場合は⇩⇘⇨Ⓟを使用するといい。



⇖Ⓚと並びタッグ戦の主戦力となる⇨ⓅⓀ。最速で入力した場合は、連続ヒットさせやすく、チェンジから空中コンボも可能だ。

固有タッグ投げが装備されていないキャラクターとタッグ時は、パートナー始動のⒻ+Ⓟが、飯綱へ移行可能。ハヤブサユーザーへの特典?

⇖Ⓚと同様にチェンジから、空中コンボに移行可能な単発技が⇧Ⓚと⇗Ⓚ。浮かせも高く、⇗Ⓚは起き上がり下段攻撃に重ねてコンボにシフトできる。

この技に注目!

リストには入っていないが、⬇⇦Ⓚは浮かせなおし性能が抜群の重要な技。タッグチェンジ中に⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚと入れるか、⇘⇘と方向ボタンを入れてから⇦Ⓚを押すと比較的出しやすいだろう。

種別	コマンド	属性	備考
	ⓅⓅⓀ	(上上)上	1
	ⓅⓅⓀⓀ	(上上)上上	1
	⇨ⓅⓀ	中中	1
	⇨ⓅⓀⓀ	中(中上)	1
	⇗Ⓚ	中	1
	⇧Ⓚ	上	1
	⇖Ⓚ	中	1
	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	3
	壁際で⇦Ⓟ+Ⓚ	中	3

オススメのパートナーは?

ホールドを強化したいなら、かすみ、あやねがオススメ。ハヤブサは上中下段のⓅホールドで相手を浮かせ、かすみ、あやねは中段Ⓚホールドが浮かせになる。どちらかがパートナーなら相手は打撃をうかつに打ち込めなくなるだろう。

パートナー	変化
ハヤテ	勝利ポーズ

かすみ、あやねはポテンシャルも高いので、強力なタッグであることは間違いない。コマンド投げを強化したいならハヤテとタッグを組んでみよう。

TAG BATTLE LECTURE

レオン

相手のガードを崩し、パートナーに浮かせてもらいタッグコンボを決めるのが理想的なパターン。逆にパートナーが相手を崩したあとなら、ⓅⓀで相手を浮かせられるなど、シングルで感じた遅さをフォローすることもできる。注意したいポイントは空中コンボで決められる攻撃の弱さ。壁際に近い場合は、迷わず空中投げをねらったほうがダメージ効率的にもベターだろう。

下段攻撃の⇨⇨Ⓚからはタッグ投げが決めやすいが確実に入るわけではないので過信は禁物。

アタックチェンジで相手の間合いを放し時間を稼いでパートナーを回復させるのも手だ。

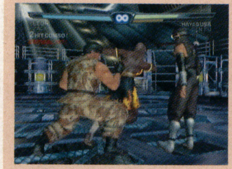
この技に注目!

ホールドされない技やガード崩し技が多くあるのが特徴的だ。なかでも⇦Ⓟ+ⓀⓅはヒットさせると浮かせ、ガードさせても崩しと使い勝手もよくオススメ。崩すだけなら⇦⇨Ⓟの発生がもっとも速く、非常に便利。

種別	コマンド	属性	備考
背後技	ⓅⓅⓅ	上中中	1
	ⓅⓀ	(上上)	1
	⇧ⓅⓅ	中中	1
	⬊Ⓟ	中	1
	⇦Ⓟ+ⓀⓅ	中中	1,3
	⇦⇨Ⓟ	中	3
	Ⓟ+Ⓚ	中	3
	ⓅⓅ⇙Ⓟ	(上上)中	2,4

オススメのパートナーは?

ザックがオススメ。彼の⇨⇨ⓅⓅからチェンジして⇦Ⓟ+ⓀⓅを出すのが非常に強力だ。空中コンボやタッグ投げも充実しており磐石といえる。



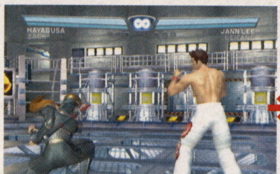
きりもみ状態なら確実に追い討ちを入れられる。この状態を利用して相手の体力を奪い取れ。

パートナー	変化
ザック	両方
バース	両方

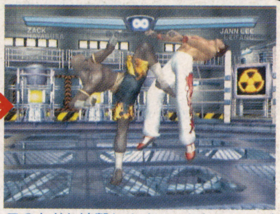
タッグ戦術5 ガード崩しチェンジで相手のディフェンスを無効化?

いくつかのキャラが持っているのが相手のガードを崩す攻撃。これらはタッグモード時にはイニシアチブを握る武器となる。じつはガード崩し状態は表示こそ出ないがクリティカルと同じ扱いになっており、ホールドはシビアだが可能、投げは決まらないという状況なのだ。このあとに素早くチェンジして攻撃を加えると高確率で連続ヒットとなる。覚えておこう。

ガードを固める相手にガード崩し技をヒットさせる。ままある状況であるが……。



相手がよろけたらチャンス。逆に自分が食らったらとりあえずホールド!



このとおり追撃しやすい。ちなみにレバガチャでの回復は不可能だ。

タッグ戦術6 連続ダウンチェンジでさらなるダメージを!!

ダウン中の相手に追撃を加えながらパートナーが登場するダウンチェンジは30ダメージを与えるうえ、補正がかからないのでなかなか使える。じつは、空中でこれをヒットさせたあとに再びダウンチェンジを入力すると2回ヒットさせることができるのだ。これで60ダメージ確定!

2回目のタイミングはキャラによって変動する。スパーリングで確認されたし。

まずは相手が浮いている状態にして、スキの少ない技で締めてからダウンチェンジ開始。

上からパートナーが降りてきて、ダメージを与える。そのままリズミカルにもう一度入力で……。

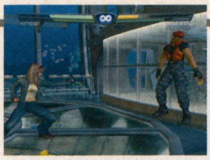
もう1人が降ってくる。硬直の長い技などで浮かせた後にすぐ出そうとすると失敗しやすい。

備考 1:タッグ時に有効な浮かせ技 2:浮かせ直し 3:ガード崩しからチェンジ可能 4:シングル時と技の性質が変化 5:技後背を向ける

TAG BATTLE LECTURE ヒトミ

シングル戦でも浮かせ技の軸となる⇗Ⓚと⇦Ⓕ+Ⓚはタッグ戦でも利用価値が高い。しかし、ヒトミは吹き飛ばし性能の技を複数装備しているので、パートナーで浮かせてから、チェンジ～空中コンボといった使い方がメインになるだろう。

中段Ⓚホールドから浮かせることも可能。⇗Ⓚまたは⇦Ⓕ+Ⓚで浮かせ直してから追撃しよう。



浮かせるよりも追撃をたたき込むパターンが合っている。壁付近なら積極的に吹き飛ばし攻撃を。

この技に注目!

➔ⓀⓀⓀの2段目はノーマルヒットでも浮かせることができるので、タッグチェンジ～空中コンボへ移行可能。一段目のⓀもカウンターなら同じようにコンボをねらえる。

種別	コマンド	属性	備考
	➔ⓀⓀⓀ	上上上	1
	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	5

オススメのパートナーは?

ヒトミの性能を発揮したいなら浮かせ技の多彩なキャラが適任。ハヤブサやレイファンがいいかも。

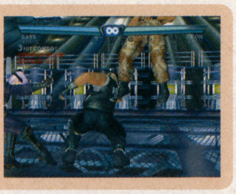
レイファンで浮かせてから、ヒトミで追撃。相手が壁を背にしていたら迷わず吹き飛ばし攻撃だ。

TAG BATTLE LECTURE あやね

浮かせてからの空中コンボが華ともいえるあやねだが、ノーマルヒットで浮かす技は意外に少ないので、⇦Ⓕ+Ⓟ投げから⇦Ⓟで相手を浮かせてからチェンジで攻撃をつないでいくのがベスト。まずは⇦Ⓕ+Ⓟから!

オススメのパートナーは?

一撃に破壊力がないぶん、パートナーはパワーファイターがいいだろう。オススメはバースで、最強の座に一番近いコンビといえる。



⇦Ⓕ+Ⓚはノーマルでも固有よろけ状態に持っていけるのでタッグでも使える技だが、そのあとの浮かせ技によってはヒットしない。

背面を取れば打撃がカウンター扱いになるため、浮かせ技が生きてくるのだ。ここからのコンボをいかに伸ばすかがポイント。

風舞陣(敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ)は相手を空中高くに放り投げるのでタッグコンボは無限の広がりをみせる。最大の見せ場になること間違いなし。

この技に注目!

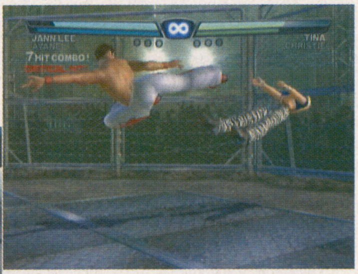
⇨ⓅⓅは普通に使うと2発目がホールドの餌食になってしまうが、CPUのガードを崩した状態ならその心配はない。

種別	コマンド	属性	備考
起き打撃	(仰向け敵頭)Ⓕ+Ⓚ	中	1
	ⓅⓅⓀ	(上上)上	1.5
	ⓅⓅⓀⓀ	(上上)上上	1
	ⓀⓀ	上上	1
	⇖Ⓚ	中	1,5
	Ⓟ+ⓀⓅ⇖Ⓚ	(上上)中	1
背後技	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ⇖Ⓚ	(上上)(上上)中	1
背後技	⇖Ⓚ	中	1,5
背後技	⇦ⓅⓅ⇖Ⓚ	(上上)中	1
背後技	Ⓕ+Ⓚ	中	1,5
	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	(上上)中中	2,4
	⇨ⓅⓅ	中中	2,4

デフォルトキャラアタックチェンジ技一覧

全キャラクターが装備している、アタックチェンジ攻撃。その多くはヒットさせた相手を吹き飛ばし、比較的安全に交替できる状況を生み出してくれる。威力はキャラと技によってまちまちだが比較的高めなので、壁ダウンの始動やコンボの締めなどに使うと効果的だ。ここではデフォルトで登場する全キャラクターのアタックチェンジをノーマルヒットさせたときの効果をリストアップしておくので、参考までにチェックしてほしい。あとは使いどころをつかむだけだ!

発生するスピードは、通常のチェンジに準拠する。つまり通常だと発生が遅く、相手がクリティカル状態、もしくは浮いているときに出せばタイムラグがほとんどなく発生する。コレを知っていれば通常ではつながらないようなコンボもねらえる。



たとえばバースの⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚで出る技は、本来アピールするモーションから出る上段ガード不能技なのでめったにヒットしないが、パートナーの浮かせ技から出していけば空中コンボも可能だ。このように威力の高い技をコンボに織り込めるのも魅力。

キャラ名	コマンド	元のコマンド	効果	ガード時効果
かすみ	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨Ⓟ+Ⓚ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨⇨Ⓚ	よろけ	
ハヤブサ	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨⇨Ⓟ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨⇨Ⓚ	ダウン	
ひとみ	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇩⇘⇨Ⓚ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇩⇘⇨Ⓟ	吹き飛ばし	
ザック	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	Ⓟ+Ⓚ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	叩きつけ	ガードはじき
ゲン・フー	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇙⇨Ⓟ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨Ⓟ+Ⓚ	吹き飛ばし	
ブラッド・ウォン	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨Ⓟ+Ⓚ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨Ⓕ+Ⓚ	叩きつけ	
ティナ	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨Ⓟ+Ⓚ	吹き飛ばし	ガードはじき
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇩⇘⇨Ⓚ	吹き飛ばし	ガードはじき
バース	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	ダッシュ中Ⓟ	吹き飛ばし	ガードはじき
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇩Ⓕ+ⓅⓅ	叩きつけ	ガード不可
レオン	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦⇨Ⓟ	吹き飛ばし	ガードはじき
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨Ⓟ+Ⓚ	吹き飛ばし	ガードはじき
バイマン	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨Ⓟ+Ⓚ	吹き飛ばし	ガードはじき
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇩⇘⇨Ⓚ	吹き飛ばし	
ジャン・リー	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨⇨Ⓚ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇩⇘⇨Ⓚ	吹き飛ばし	ガード不可
レイファン	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨⇨Ⓟ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇩⇘⇨Ⓟ	よろけ	
クリスティ	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇩⇘⇨Ⓟ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	しゃがみから⇦⇨Ⓟ	吹き飛ばし	
エレナ	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦⇨Ⓟ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	Ⓕ+Ⓚ	吹き飛ばし	ガードはじき
ハヤテ	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨Ⓕ+Ⓚ	吹き飛ばし	ガードはじき
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇩⇘⇨Ⓚ	叩きつけ	
あやね	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇩⇘⇨Ⓚ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	Ⓕ+Ⓚ	吹き飛ばし	
アイン	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇩⇘⇨Ⓟ	吹き飛ばし	
	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦⇨Ⓚ	吹き飛ばし	

※補足　ガードはじきを持っているキャラは、そこからまたチェンジする事が可能

備考　1:タッグ時に有効な浮かせ技　2:浮かせ直し　3:ガード崩しからチェンジ可能　4:シングル時と技の性質が変化　5:技後背を向ける

TAG BATTLE LECTURE

エレナ

中段攻撃に技が集中しているため、シングル戦はややつらい感じがあるエレナだが、タッグになるとその浮かせ直し能力の高さでいきなり重宝される存在となる。タッグ時の仆歩の使い方をマスターし、状況に応じて使い込んでいけばかなり有能なパートナーになってくれる。

使える浮かせ直し技は↘ⓅⓅか←Ⓚになる。前者は低い位置でも拾えて、後者は高い位置を拾うのに適している。

この技に注目!

仆歩中Ⓟ+Ⓚはエレナの持つガード崩し技の1つ。大きく踏み込みながらの攻撃なので遠距離からでもヒットさせやすい。遠い間合いでガードする相手に当てて、そのままアタックチェンジすればノーリスクで攻撃できる。

種別	コマンド	属性	備考
	ⓅⓀⓀⓀ	上（上中上）	1
	Ⓟ+Ⓚ	中	1
	ⓀⓀⓀ	（上中上）	1
	Ⓕ+Ⓚ	上	3
仆歩技	Ⓟ+Ⓚ	中	3
	←ⓀⓀ	上中	2,4,5
	↖Ⓚ	中	2,4,5

パートナーのガード崩しから↑Ⓚで浮かして仆歩中←ⓅⓀⓅも有効。そのあとアタックチェンジを決めれば、さらにダメージを奪える。

↓↙←Ⓕ+Ⓟで相手の背後をとることもできるが、仆歩に移行してしまう。仆歩状態では交替ができないので攻撃するか仆歩を解こう。

オススメのパートナーは?

エレナの使い始めは最初は短くコンボをまとめていくのがベスト。そこで、基本を学べて威力があり、短くまとめられるクリスティがオススメだ。

このタッグでの空中コンボは短いのでタッグチェンジの使用回数はかなり多い。相手が浮いたらチェンジでパートナーと入れ替わるだけだが、タッグでの基礎を学べるコンビだ。操作は忙しいが練習してみよう。

パートナー	変化
レイファン	両方
ゲン・フー	両方

TAG BATTLE LECTURE

ゲン・フー

タッグモードでのゲン・フーは役割分担がはっきりしている。1つは↓↘→Ⓕ+Ⓟによる空中コンボのカタパルト役。もう1つが比類なき破壊力によるコンボの締め役だ。特にタイムアタックではその吹き飛ばし能力と、ダウンさせない投げである↓↙←Ⓕ+Ⓟが効果を発揮してくれるだろう。あとはいかにして↓↘→Ⓕ+Ⓟからの投げを生かして空中コンボを多くたたき込めるかがポイントになる。

タッグ時は極端な投げキャラに徹してもいいくらいのゲン・フー。とにかく浮かせが高い。

ここから浮かせ直し技を持つキャラに変わって高さをキープしていくのが基本。

種別	コマンド	属性	備考
	↓Ⓟ+Ⓚ	上 中	1
	↖Ⓚ	中	1
	→ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中中中	3
	↓↙←Ⓟ	中	3
	↑↑Ⓟ ↓↓Ⓟ	中	3
新技	←Ⓟ+Ⓚ	中	3

この技に注目!

ガード崩し技が多いなか、相手を翻弄させる技として使えるのが↖Ⓚ。特殊移動の↖Ⓟと併用するチェと、対戦プレイのときにも威力を発揮するので覚えておくといいだろう。

オススメのパートナーは?

パートナー	変化
エレナ	両方

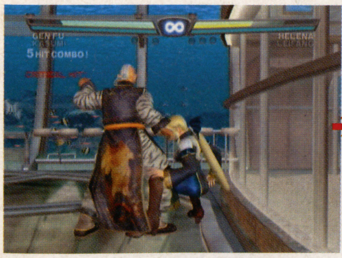
固有タッグ投げの相手が多いゲン・フーだが、特にエレナがオススメできるパートナーだ。↘ⓅⓅの浮かせなおし能力の高さと、ゲン・フー始動のタッグ投げ後にダウンチェンジ攻撃がヒットするダメージ効率のよさが魅力的。頑張ってエレナを習得するように。

シングル・タッグ共通基本戦術

壁ダウンにからむ攻防を調べる

シングル、タッグを問わず重要な攻防となる、壁ダウンからの行動。浅い角度でヒットしたときは通常のダウンになるため余り変化はないのだが、壁に対して垂直に近い状態でヒットすると座り込むような壁ダウンになる。ここから立ち上がるときに選択を間違えると非常に危険な状態に陥るので注意したい。まずはコレを読んで、何をすべきか覚えよう。

その場起きで反撃しようとする相手には



自分が相手をたたきつけたときは相手の起き上がりに注目。奥や手前に移動せず、その場で起き上がったときは攻撃のチャンスとなる。

その場で起きたのを確認してから投げか強力な中段の二択を仕掛ける。読み勝てばもう一度壁ヒットからのコンボか壁投げの大ダメージだ。

横移動起きする相手を攻撃しようとすると……

ただし相手が横移動起きで立ち上がったときに攻撃してしまうと自分が大ピンチに。このときは技の追尾性能が一切失われ、まっすぐ壁に向かって進んでしまうのでスキだらけになってしまうのだ。自分が壁ダウンしているときは必ず横移動起きで立ち上がり、相手の起き上がりを攻めるときは先行入力を避けて、立ち上がりを確認してから攻撃するように。

備考 1:タッグ時に有効な浮かせ技　2:浮かせ直し　3:ガード崩しからチェンジ可能　4:シングル時と技の性質が変化　5:技後背を向ける

TAG BATTLE LECTURE

ハヤテ

各種浮かせ技が豊富なハヤテ。その中でもノーマルヒットで浮く⇖Ⓟからの派生技、⇖ⓅⓀに注目しよう。⇖ⓅをガードされたらディレイをかけてからⓀを出すことでもう一度浮かせるチャンスを作り出せるのだ。ただし両方ヒットすると浮きを保てないのでつねにどちらかを当てていくこと。浮き状態になったあとはハヤテ自身が段数を稼げないので、タッグチェンジからの空中コンボで締めたほうがいい。

リーチも長く、上段攻撃をかわしながらヒット可能な↘ⓅⓅ。1、2段目ともにカウンター以上で浮かせ状態となり、連続ヒットした場合も2段目のⓅが浮かせ直しになるので、タッグチェンジからのコンボ用始動技として使いやすい。

ガード崩しをねらうなら⇦Ⓟ+Ⓚの先端をヒットさせるように打ち込もう。発生は遅いが、リーチが長くガードを崩したあとにタッグチェンジからコンボへ移行可能。パートナーがリーチの短いかすみやあやねではⓀ始動でコンボを入れるといい。

この技に注目!

ザックのツイスターアッパーに似たハヤテの⇘Ⓟ+Ⓚ。ノーマルヒットならタッグチェンジからコンボへ。カウンター以上は浮きになるので、空中コンボにも移行可能。上段攻撃を避けるので⇖Ⓚに比べて使いやすい。

種別	コマンド	属性	備考
背後技	⇖Ⓚ	中	1
	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	(上上) 中中	1
新技	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦・Ⓚ	(上上) 中中	1
	⇨ⓅⓀ	中中	1
新技	⇨Ⓟ⇦・Ⓚ	中中	1
	↘ⓅⓅ	中中	1
	⇖Ⓚ	中	1
	⇨⇨Ⓚ	中	1
	⇘⇘Ⓚ	中	1
新技	⇦⇦ⓀⓀ	中	1
	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	1
	⇖ⓅⓀ	中上	3
	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	3
	⇨Ⓕ+Ⓚ	上	1

オススメのパートナーは?

タッグチェンジコンボに適した始動技が豊富なので、追撃コンボの得意なパートナーを選択。オススメはジャン・リーとヒトミ。ハヤテのトリッキーな浮かせ技から追撃コンボ十壁ヒットをねらう感じで戦うといいだろう。

パートナー	変化
ハヤブサ	勝利ポーズ

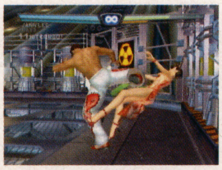
攻略とは関係ないがハヤブサとタッグで勝利ポーズが変化するのには注目。にん。

TAG BATTLE LECTURE

ジャン・リー

ジャン・リーはクリティカルを誘発できる連係とタッグチェンジからの追撃性能が魅力。Ⓟ⇨Ⓟ〜ⓅⓅの連係でよろけを持続させて⇖Ⓚで浮かせることもできるが、浮かせ技はパートナーに任せてコンボを入れたほうがよりコンボ数を伸ばせる。シングル戦では技後の硬直が長く、追撃ができなかった⇩⇘⇨Ⓚや⇨⇨Ⓚもタッグチェンジで硬直を消せるので使いやすい。

浮かせ技の豊富なパートナーなら、ジャン・リーの能力を生かせる。



浮きが高ければコンボはⓅⓅ⇨Ⓟ×2から〜⇨Ⓚ⇦Ⓚ。

この技に注目!

⇖Ⓚや⇗Ⓚなどはカウンターヒットで相手を浮かせるので、空中コンボへ移行するか、タッグチェンジしてパートナーで浮かせ直してからで追撃するのが有効。ディレイ可能で、浮きも高い⇧ⓅⓅはクリティカルヒットで浮きが変化。

種別	コマンド	属性	備考
	ⓅⓀ	上上	1
新技	ⓀⓀⓀ	上上上	1

オススメのパートナーは?

浮かせ技の性能とタッグ投げの相性でレイファンがド本命。パートナーを浮かせ技のみの発射台代わりにするのならバース、ハヤブサ、ゲン・フーがいいだろう。

ハヤブサがパートナーならホールドからのチャンスも多い。

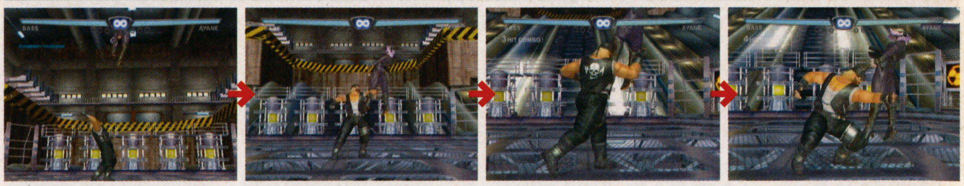
特別攻略 かっとばせ、バース!!

あくまで攻略チーム調べでの結果だが、現時点でのタッグ最強キャラクターはバース。圧倒的な浮かせ直しの強さと、締めに使われる空中投げにコンボ補正がかからず、なおかつ壁の追加ダメージも望めるのが最も大きな理由だ。シングルでもかなりの強さを発揮することが判明しており、間違いなくトップクラスのキャラだろう。初登場から不遇の時代が長かった彼を祝しここにコンボを披露す。

バースのコンボはまさに無限の可能性を秘めている。これ以外にもコンボを発見したら、ぜひ報告してくれ。

シングルモード

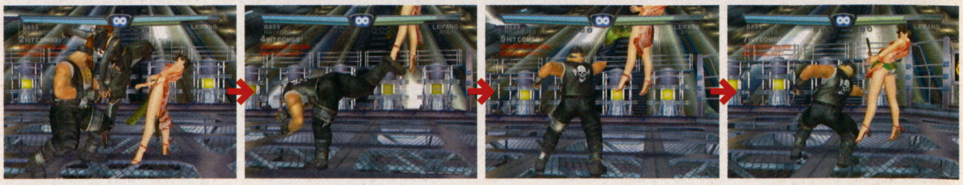
⇦Ⓕ+Ⓟ〜⇘Ⓟ〜⇘Ⓟ〜⇩⇘⇨Ⓟ〜⇨ⓅⓀ



まずはシングルモードでのコンボを紹介。始動が投げ技なのでチャンスさえつかめば確実に入るのが強みの空中コンボといえる。コツとしてはすべて最速のタイミングで入力していくことだけ。ちなみにこのコマンドはティナとクリスティ、エレナを除く軽量級キャラすべてに決ま

タッグモード

バース&ハヤブサ(ハヤブサ始動)⇨ⓅⓀ(カウンター)〜【バース】⇨ⓅⓀ〜⇘Ⓟ〜



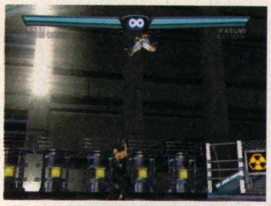
同じくエレナ、クリスティ、ティナには入らない軽量級限定のタッグコンボ。このコンボはハヤブサが2回目の⇨ⓅⓀを入れるまでに、どれだけ高さをキープできるかと、コンボの終盤に壁の近くに運べているかがポイントになる。この組み合わせで難しい人はクリスティのカウン

備考　1:タッグ時に有効な浮かせ技　2:浮かせ直し　3:ガード崩しからチェンジ可能　4:シングル時と技の性質が変化　5:技後背を向ける

TAG BATTLE LECTURE

バース・アームストロング

新技の⇦Ⓕ+Ⓟと⇨ⓅⓀの追加で最強クラスの強さを手に入れたバース。タッグになったとしてもその強さは変わらず、誰と組んでも恐しく強い。キモは⇨ⓅⓀで、これを決めるポイントさえつかめば相手の体力の半分は奪える。コンボ補正のかからない、相手空中時Ⓕ+Ⓟ・Ⓕ+Ⓟをタッグコンボの締めに使えば、さらに安定して高いダメージを与えられる。未プレイの人は練習するしか!



この高さが武器になる⇦Ⓕ+Ⓟ。タイミングさえつかめばどんなコンボもねらっていける。

シングル戦では決めることが難しかった技も、アタックチェンジ(⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)で使える技に。

この技に注目!

空中コンボのつなぎ技として使えるのが⇩⇘⇨Ⓟ。⇧Ⓚはカウンターヒットだと浮きが高く⇨ⓅⓀにつなげられる。

種別	コマンド	属性	備考
新技	⇩⇘⇨Ⓟ	中	1
新技	⇧Ⓚ	中	1
	Ⓟ+Ⓚ	上	1
新技	走り中にⓅ	中	3
新技	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上上	3

オススメのパートナーは?

誰をパートナーにしてもタッグコンボはバースの一人舞台になってしまうので、お好みで選ぶといいだろう。レオンかバイマンならタッグコンボは少なくても大ダメージを与えられるが、浮かせ直し技の性能がよく決めやすいことで選ぶならハヤブサがオススメだ。

パートナー	変化
レオン	両方
バイマン	勝利ポーズ

TAG BATTLE LECTURE

ザック

シングル戦ではあまり(?)実力を出しきれなかった⇘Ⓟ+Ⓚがタッグ戦では効果を発揮。ダメージも高く、ヒットしたあとの硬直もタッグであれば交替で問題なく解消できるためだ。上段攻撃をかわしながら、または相手のタッグチェンジに合わせて使用すると効果的だ。ただし攻撃モーションが大きく、発生まで時間がかかるという短所もあるので、使うポイントを見極めていかないと厳しい。

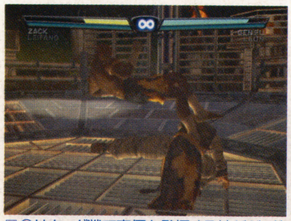
パートナーに関係なく空中コンボへの移行がラクな⇘Ⓟ+Ⓚ。⇘⇘のしゃがみダッシュからでも技を出せるので、⇘⇘Ⓚと使い分けてみるのもアリだが、シングルでも使えた⇘⇘Ⓚのほうが使いやすい?

オススメのパートナーは?

タッグ投げを主体に考えるなら、ヒトミとティナがいいだろう。両名とも壁付近なら壁ヒットに変化するが、ヒトミは壁よろけから追撃が入るという利点がありオトク。

パートナー	変化
ティナ	両方
レオン	両方
バイマン	勝利ポーズ

相手が壁を背にしている場合は壁よろけに変化。追撃可能となりかなりの高ダメージが見込める。



⇖Ⓚはタッグ戦で真価を発揮する技だが、使いどころを考えないとホールドされやすい。

タッグでもやっぱり⇘⇘Ⓚがキモ。追撃もタッグチェンジからの空中コンボもお手軽。

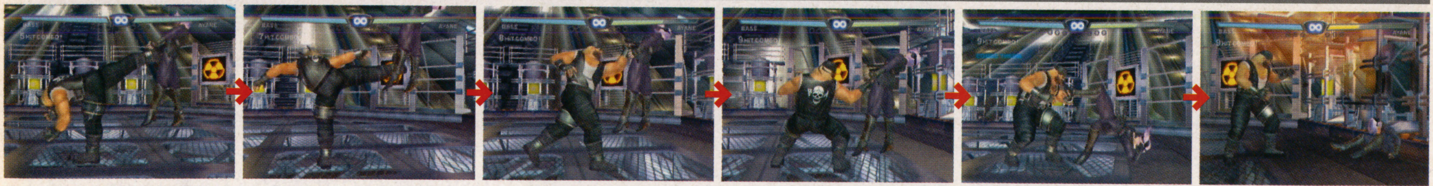
この技に注目!

初段の⇨Ⓚをガードされた場合も、2段目のⓀがヒットすれば浮かせることができる。

浮かせ技として効果のある⇨ⓀⓀ。初段の⇨Ⓚがヒットしたのを確認してからⓀを入力すると比較的チェンジからの空中コンボが拾いやすくなる。浮かせ直しにも使用可能だ。

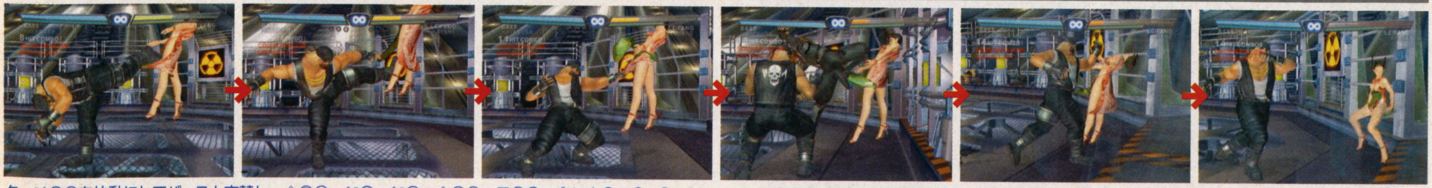
種別	コマンド	属性	備考
ジャンプ中	(前J着地際)Ⓚ	中	1
ジャンプ中	(上J着地際)Ⓚ	中	1
	⇨ⓀⓀ	中中	1,2,4
	⇖Ⓚ	中	1
	⇨⇨Ⓚ	中	1
	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	1
新技	⇦⇨Ⓚ	上	3
	ⓅⓅ⇦Ⓟ	(上上)中	3
	⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ	下上中	3
新技	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	1
	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	3
	⇩⇘⇨ⒻⓅ	中	3

～↗ⓅⓀ～⇩⇘⇨Ⓟ～Ⓟ+Ⓚ～空中の相手にⒻ+Ⓟ・Ⓕ+Ⓟ



る。この3名と中量級には最初の⇩⇘⇨Ⓟを抜いて、ワンテンポ置いてから⇨ⓅⓀを入力し、最後のⓅ+Ⓚを飛ばして空中投げにすれば決まる。重量級相手であれば投げから⇘Ⓟ～⇘Ⓟ～⇨ⓅⓀ～⇩⇘⇨Ⓟ～Ⓟ+Ⓚ～空中投げというコンボが有効だ。写真のコンボはノーマルで153、最大で207という超絶ダメージを相手に与えるので、相手のホールドを見たら迷わず⇦Ⓕ+Ⓟを入力できるように訓練しておきたい。

⇘Ⓟ～⇨ⓅⓀ～↗ⓅⓀ～Ⓟ+Ⓚ～【ハヤブサ】⇨ⓅⓀ～【バース】⇩⇘⇨Ⓟ～空中の相手にⒻ+Ⓟ・Ⓕ+Ⓟ



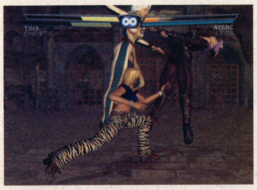
ター⇙ⓅⓀを始動にしてバースと交替し、⇨ⓅⓀ～⇘Ⓟ～⇘Ⓟ～⇨ⓅⓀ～↗ⓅⓀ～⇩⇘⇨Ⓟ～Ⓟ+Ⓚ～[クリスティ]ⓅⓅⓀ～[バース]空中投げ、というコンボにすると、つねに最速のタイミングで入力していけばいいので出しやすいだろう。どちらのコンボも最後の投げで相手が壁にヒットした時の状況によっては、ノーマルの体力設定でプレイしているなら一気にKOにまでもっていける、恐るべきものである。

備考 1:タッグ時に有効な浮かせ技 2:浮かせ直し 3:ガード崩しからチェンジ可能 4:シングル時と技の性質が変化 5:技後背を向ける

TAG BATTLE LECTURE

クリスティ

浮かせ技が豊富なのでそれらをうまく使いこなせるかがポイントになる。浮かせる技をヒットさせるための布石として、ノーマルヒットでも固有よろけ状態になる⇘Ⓕ+Ⓚと背後を取れる⇨⇨Ⓕ+Ⓟの強力な二択を生かしていこう。



シングルでは使い方が難しかった⇧Ⓟも、タッグチェンジを使用することによって余計なモーションをキャンセルできるのでタッグコンボ始動技として使える攻撃に変化した。

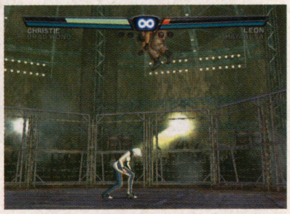
オススメのパートナーは?

非力な部分をカバーするとなるとやはりバース。どんな状況からもバースの⇨ⓅⓀがねらえてしまうため、「浮いたら勝ち」ぐらいの強力なチームとなる。

「DOA3」最強コンビと言っていいほどの強さだ。

相手の背後を取れる⇨⇨Ⓕ+Ⓟから有利に動ける。Ⓕ+Ⓚで相手を浮かせてタッグコンボにつなぐとベストだろう。

相手が下段パンチを打つタイミングを読めるならホールドをねらえ。空中に浮かせるのでタッグコンボも決められるぞ。



この技に注目!

⇘Ⓟ+ⓀⓀは相手の上段攻撃をかわしてヒットさせることができるので、カウンターをねらいやすくガードを崩す効果もあるので使える技だが、乱発すると下段投げをねらわれてしまうので注意しよう。

攻撃が発生するまでの時間は長いが、相手のガードを崩せる技はどんどん使うべし。

種別	コマンド	属性	備考
背後技	Ⓕ+Ⓚ	中	1
	ⓅⓅⓀ	(上上)上	1
	⇧Ⓟ	中	1
	⇖Ⓚ	中	1
	⇘Ⓟ+ⓀⓀ	中	1,3
	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	3

TAG BATTLE LECTURE

ティナ・アームストロング

タッグチェンジすることで打撃コンボの幅が広がりを見せるティナ。ノーマルヒットで浮かせ可能なⓅⓅ⇨Ⓟで攻め込み、ガードを固めている相手にはコマンド投げで二択を仕掛けると効果大。ダウンスローも忘れずに!

クリティカル誘発時は⇗ⓅⓀ。⇗ⓅとⓀの間隔が短く連続ヒットする可能性が高い。⇗Ⓟから投げに移行してみるのもアリだ。

投げに派生できる⇦⇦Ⓟでカウンターを取った場合、背向け⇩Ⓚ〜タッグチェンジで追撃。ガードされたらⓀで対処。

上段をかわしながら繰り出せる⇦⇨Ⓟ。ガード崩し性能もありつつ、攻撃判定発生も早く優秀。タッグ戦でも必須だ。

オススメのパートナーは?

パートナー	変化
レイファン	勝利ポーズ
ザック	両方

有無をいわさずパパ(バース)で決まり。タッグ投げの豊富さと破壊力で安定して実力を発揮できる。ほかには使い方がわかりやすく、コンボ数が稼げるザックも有効だ。

力強い父親で大安心。勝利後は温かい親子の笑顔が見られます。

この技に注目!

ディレイの受付が長く3段目ヒットなら浮く⇨ⓅⓅⓀだが、使用状況が制限されるのが難点。⇨Ⓟのヒットを確認したあと、カウンターを取れなかったら派生を変えるか投げに移行するといいだろう。パートナー始動のコンボからの浮かせ直しには適しているので、コンボの追撃のみでも問題ない。

ジャンプ中	(前J着地際)Ⓚ	中	1
ジャンプ中	(上J着地際)Ⓚ	中	1
	ⓅⓅⓅⓀ	(上上)上中	1
	ⓅⓅ⇨Ⓟ	(上上)中	1
	⇗ⓅⓀ	上中	1
	⇨ⓅⓅⓀ	(中中)中	1,2,4
	⇨Ⓚ	中	1
	⇦⇨Ⓟ	中	3
新技	⇩⇘⇨Ⓚ	上	3
	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	1
新技	⇨⇨ⓅⓅⓅ	中中中	1,2,4

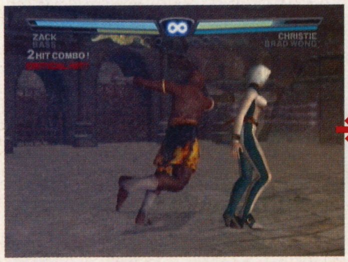
驚異現象!? 特殊なネタあれこれ

ここからはゲーム中に発見した、ちょっとしたデータをピックアップしてお届けしていくコーナー。知らなくても決定的な実力差にはならないだろうが、知っていればきっと役に立つので、一度はチェックしておいてほしい。その第1回はその場できりもみダウンする特殊な攻撃の活用法。タッグモードであれば、このダウン中に大ダメージを与えられるのだ。

きりもみで交替できる技

	コマンド	アナログコマンド	属性
ザック	(前J着地際)ⓅⓅ	(左同)ⓅⓅ	中上
	(上J着地際)ⓅⓅ	(左同)ⓅⓅ	中上
	⇨⇨ⓅⓅ	⇨⇨ⓅⓅ	中上
	⇩⇘⇨ⓅⓅⓅ	🅿ⓅⓅ	上中上
ブラッド	ⓅⓅⓀ	ⓅⓅⓀ	(上上)上
	⇘ⓀⓀ	⇘ⓀⓀ	中上
	⇩ⓀⓀ	⇩ⓀⓀ	下上
	背後の敵にⓀ	Ⓚ	上
ゲン・フー	⇘ⓀⓅⓅ	⇘ⓀⓅⓅ	中中上

※🅿はⓅを強く押すことを指します。

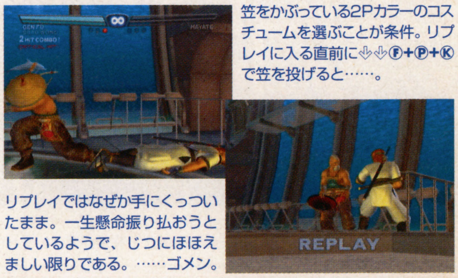


当てれば有利だが……

ガードされるとスキだらけなので注意が必要だが、威力は絶大。ヒットしたあとは、大きく踏み込んで間合いを詰める中段の打撃技を使って追撃しよう。アタックチェンジで追撃するときもこのタイプを選ぼう。

ゲン・フーの小ネタ2連発!

さらにマニアックな、ゲン・フーの小ネタを披露しておこう。左のリストにもあるゲン・フーの⇘ⓀⓅⓅだが、シングル時は3発目の上段攻撃をガードさせると相手を背向けにする効果があったのだが、タッグだとその効果は失われてしまう。ゆえにガードされると危険なので注意されたし。もう1つはリプレイを使ったネタ。2Pカラーのコスチュームで勝利したときに、リプレイ直前で笠を投げると……?



笠をかぶっている2Pカラーのコスチュームを選ぶことが条件。リプレイに入る直前に⇩⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚで笠を投げると……。

リプレイではなぜか手にくっついたまま。一生懸命振り払おうとしているようで、じつにほほえましい限りである。……ゴメン。

備考 1:タッグ時に有効な浮かせ技 2:浮かせ直し 3:ガード崩しからチェンジ可能 4:シングル時と技の性質が変化 5:技後背を向ける

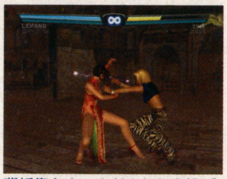
TAG BATTLE LECTURE

レイファン

単発の背折靠である↓Ⓟ+Ⓚや背折靠に派生する↘ⓀⓅや↘↘ⓅⓅが、タッグチェンジでより効果を発揮。背折靠はホールドでいなされても相手との硬直時間差がなく、リスクが少ないという利点がある。ヒットすればタッグチェンジ～空中コンボへと難なく移行できるのが強みだろう。そのほかの技では、ノーマルヒットでも浮かせることが可能な→→Ⓚがオススメ。リーチもあり、上段攻撃をかわしながらヒットも可能だ。近距離クリティカルヒットした場合の追撃は↓Ⓟ+Ⓚをねらおう。

シングル戦ではもう少し浮きが欲しかった背折靠も、タッグチェンジで簡単に追撃が可能となり大活躍。

↘↘ⓅⓅは移動距離が長く、中距離以上からでもヒット可能。初段をガードされた場合は投げにシフトしよう。



背折靠をホールドされたら投げをねらおう。技後の硬直時間に差がないので有効な選択肢だ。

オススメのパートナーは?

ベストはジャン・リー。双方ともタッグ投げで壁ヒットを誘発でき、レイファンで浮かせて、ジャン・リーで空中コンボをたたき込むといった、一連の動作が非常に明確で使いやすい。テンポよく戦うなら、タッグ投げのⒻ+Ⓟをメインに組み立てよう。

パートナー	変化
ティナ	勝利ポーズ
エレナ	両方

この技に注目!

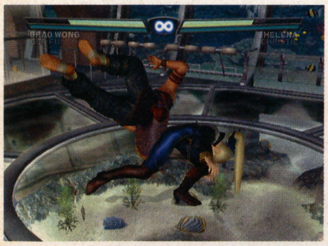
ガードされてもほぼ反撃を受けないⓅⓅⓀ↓Ⓚと初段の発生が速いⓀ↓Ⓚが有効。ⓅⓅⓀ↓Ⓚの3段目のⓀにディレイがかかるので↓Ⓚと投げの二択にすると効果的に攻め込める。

種別	コマンド	属性	備考
	Ⓟ+Ⓚ	上 中	1
	→ⓅⓀ	上 中中	1
	↘↘ⓅⓅ	下中	1,5
	→→Ⓚ	中	1
	←ⓀⓀ	上中	1
	↘ⓀⓅ	中中	1
	ⓅⓅ→ⓅⓀ	上 (上上)中中	1
	ⓅⓅⓀ↓Ⓚ	(上上)上中	1
	ⓅⓀⓀ	(上上)中	1
	Ⓚ↓Ⓚ	上中	1
	↓Ⓟ+Ⓚ	中	1,5

TAG BATTLE LECTURE

ブラッド・ウォン

きりもみ状態にさせる攻撃がいくつかあるブラッド。それをいかに活用できるパートナーと組み合わせるかがポイントになる。使える浮かせ技は多いのでタッグコンボはさまざまなことが可能。特に浮かせなおし技であるⓅⓅⓅは技の出が速くコマンドも簡単なので有効だ。

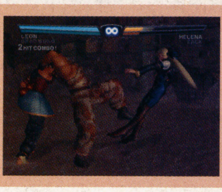


相手の背後を取れる→→Ⓕ+Ⓟ後は、打撃技で確定する技はない。リスクはあるがⓅⓀでタッグコンボにつなごう。

浮かせ直し技はⓅⓅⓅと↘ⓀⓅ。どちらも浮かしなおし性能がよく使い勝手はいい。ただ、地上戦で使うとホールドされやすいので、空中コンボ専用に。

オススメのパートナーは?

一番のオススメはレオン。攻撃後有利な状況になる、きりもみ攻撃を使ってアタックチェンジをねらっていくとなるとパートナーは意外にも少なくなってしまう。



ブラッドの技性能を100%生かし切るのには、レオンの力が絶対に必要なのだ。

この技に注目!

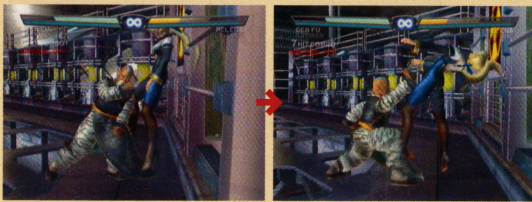
↓↙←Ⓟは上段攻撃を避けることができ、リーチも長いので非常に使える技だが、ガードされてしまうと下段投げが確定してしまうといった弱点がある。これを回避するのにタッグチェンジが有効である。

↖Ⓚはノーマルヒットでも相手を浮かすことができ、ダメージも大きい優秀な技なのでどんどんねらっていこう。

種別	コマンド	属性	備考
	↖Ⓚ	中	1
背後技	Ⓕ+Ⓚ	中中	1
	↓↙←Ⓟ	中	3,7
	Ⓕ+ⓀⓀⓀ	上上上	3,5
独立歩技	Ⓚ	中	3,5
	ⓅⓅⓅ	(上上)中	2,4

閑話休題 DANGER ZONE EXTRA ▶アナタのコンボやイラストなどを大募集!!

読者とDOA攻略班(解散直前だがしつこく名称募集中)をつなぐ極地的流浪コーナー、『デンジャーゾーンエキストラ』です。ひととおりの基礎攻略が来週のプチ週刊号で終了し、次々回以降はさらにマニアックかつアドバンスドな知識やテクニック、コンボなどを探して報告していく予定なのですが、それに伴って読者プレイヤーのみなさんが発見したコンボや、調べてほしいポイントなどを掲載&調査していきたいッ! というわけで各種お便りと併せて大募集をかけますのでぜひともヨロシク。採用者には何かいいことがあります。たぶん。



コンボはシングルとタッグの両方を募集。ちなみにどちらのコンボも壁よろけをはさむか、そうでないかを明記して送ってください。キャラの組み合わせは基本的に自由ですが、デフォルトキャラのみで。

シングルも可能性はまだまだあるぞ。ほかにも、みんながアッと驚く驚異現象も募集してます。ヨロシク。

こんな投稿をお待ちしています!!

コンボ 究極の空中コンボを目指し、腕自慢たちと成果を競いたい! という人たちはこちら。シングル、タッグ、壁よろけの有無を明記。

ご意見 こんな記事が読みたい、ここがダメ! といった個人の要望からファンレターまで広く募集してます。辛口の意見も大歓迎です。

質問! 「キャラクターのこんな技はどう使う?」から「チェンジがうまくできません」まで何でも気になることは全部ぶつけてください。

コスプレ 入魂の一着をビシッと着こなした姿を写真に収めて送ってくださいませ。デンジャーゾーンに欠かせない華のあるコーナーですな。

イラスト 華のあるコーナーその2は全国の絵師たちによる美麗なイラストの数々。もちろんネタやマンガなどトンチ(?)の効いたものも大歓迎。

あて先
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部 [DZ EXTRA]係

備考 1:タッグ時に有効な浮かせ技 2:浮かせ直し 3:ガード崩しからチェンジ可能 4:シングル時と技の性質が変化 5:技後背を向ける

攻略 第2回
PS2 プレイステーション2

鬼武者 2

発売中（3月7日発売） 価格■6,800円 ジャンル■ACT（戦国サバイバルアクション） 発売元■カプコン プレイ人数■1人
ディスク枚数■1枚（DVD-ROM） URL■http://www.oni-musha.com/ 対応機器■PS2専用メモリーカード（390KB～）
備考■ ——

今回は、今庄の町から始まって金山、岐阜城、柳生の庄に、新マップの霧隠の谷まで、およそ前半部分といえる部分をサポート。さらに後半に向けてパートナーが決定する「決算パートナー」についての情報など、さまざまな内容を凝縮してお伝えしよう。

幻魔界最高剣士・ゴーガンダンテス対処法

岐阜城・溶岩部屋で十兵衛を待つのは、幻魔最高剣士ゴーガンダンテス。身軽なうえに完全な防御術を習得しており、こちらの攻撃はすべてかわされるか防御される。また、赤い残像のついた攻撃と蹴り攻撃は防御不能だ。現時点では条件を満たし、イベントを発生させて逃げるしかない。なおシナリオ展開については、P162で説明している。

横斬り
ダンテスの基本攻撃。こちらの攻撃を重ねると強制防御させる。

溜め突き
防御不能なので、予備モーションを見てかわすか攻撃で弾く。

ガードキャンセル攻撃
「弾き返し」のようなエフェクトとともに反撃する。

十兵衛を勝手にライバル視している幻魔最高剣士。とにかく登場ポーズが恥ずかしいのだが、本人はいたって真面目なのがまたイタい（笑）。

ゴーガンダンテス
HP：8500
属性：全攻撃完全防御

時間を稼いで遠距離戦で

こちらの攻撃はいっさい当たらないので、無理な攻撃は控えたいが、戦闘終了イベントの発生条件は“一定回数の攻撃を防御させつつ、一定時間を経過させる”というもの。かわしにくい蹴りやガードキャンセルを警戒し、遠距離から少しずつ攻撃を当てて条件を満たそう。だいたい30回くらい当てれば大丈夫だ。

最善策は、「氷刃槍」を装備して穴のところで待って……。

来たところを秘伝技で攻撃。退路を奪って固められる。

第3の「鬼の武器」の性能に迫る

旋風丸

攻撃	ダメージ
袈裟斬り（□）	70
払い斬り（袈裟斬り後□）	70
斬り上げ（払い斬り後□）	70
斬り上げ2段（斬り上げ後□）	70
振り下ろし（斬り上げ2段後□）	120
突き（R1＋↑＋□）	80
突き上げ（敵近接R1＋↑＋□）	80
走り斬り（走り中に□）	110
追い討ち攻撃（ダウン中の敵の上□）	500
奥義Lv1（R1強押し、溜め□）	210
奥義Lv2（R1強押し、溜め□）	250
奥義Lv3（R1強押し、溜め□）	110
秘伝技（↓↑＋□）	110
鬼戦術（△）	70※

※Lv1は最大攻撃回数8回、Lv2は9回、Lv3は10回

風の力を秘めた薙刀タイプの「鬼の武器」。攻撃力は低めだが、5連続の高角度に広がる通常連続攻撃を持ち、乱戦に強い。しかし、特筆すべきはかわし系の一閃攻撃で、1回の発動で2ヒットするため、上級者には強力な武器となる。

基本性能は、「舞雷刀」と劇的な違いはない。

一閃を使いこなすなら、最強の武器となるはず。

必要魂ポイント

LV1→2	7000
LV2→3	14000

攻撃力上昇

LV1	100%
LV2	140%
LV3	180%

奥義

レベル1は振り回し、レベル2は突き上げ、レベル3は連続攻撃と、ほかの武器と大差はないが、1と3は当て方によりヒット数が向上する。

レベル1の終わり際の回転にも命中判定が残っている。

レベル3は直線的に動くが、最大5ヒットする。

秘伝技

直線的に斬り上げる2連斬。広範囲に振り回す技が多い「疾風丸」だが、秘伝技に関しては、単体を攻撃するのに向いたスピーディーな技だ。

通常連続技の途中から入れ込むなどが有効だ。

鬼戦術

敵を引き込む竜巻を発生させる、全方位型の鬼戦術。レベルが上がると竜巻が大きくなり、ヒット数、吸引力なども向上する。

攻撃手段として使うなら、密着してから使おう。

Character yagyu jubei by ©yusaku matsuda office saku, ©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED. Characters:©CROWD/©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED. ※攻略データはすべて編集部調べのものです。

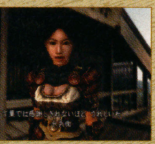
物々交換のポイント

本作のもう一つのやり込み要素が同志たちとのアイテムの物々交換。今回はオユウのデータも含めた最新版を公開。

オユウとの物々交換

岐阜城脱出後、いわゆる今庄の町（3回目）に登場するオユウ。その後はすぐに決算イベントが待っているので、集中的に物々交換をしておきたい。

最初の逸品



出店広場の櫛商人に連続で話しかけていると手に入る「櫛」を最初に渡す。それに加えて渡せるものがあれば使っておこう。

評価判別メッセージ

評価A	満面の笑みで 頬をほころばせながら	にっこり微笑んで 顔を赤らめながら
評価B	うなずきながら 喜んで	たどたどしい手つきで うれしそうに
評価C	ため息をついて 困った顔をして	伏し目がちに 何気なく
評価D	肩を震わせながら 頬をひきつらせながら	唇をかみしめて 露骨にいやな顔をして

所持アイテム

A評価	力石
	鬼石
	加賀の宮腰酒
	丸薬×2
	弾丸（無限）
B評価	王冠
	太平記
	薬草×2
	長根の火矢（無限）
C評価	胡弓
	日本史記
	第三巻
	かるた
	笛
	定角の矢（無限）
D評価	パン
	古銭
	おみくじ菓子（無限）
特殊	海賊戦服（口紅と交換）

2回目の町まで

評価A

フォーク、毛皮、金の卵（A＋）、金のヒヨコ（A＋）、金のニワトリ（A＋）、鏡、風鈴、オルゴール、スカーフ、反物、鮒寿司、銀貨、紅茶、カメオ、口紅（※1）、ハードブーツ（※2）

評価B

万華鏡、烏龍茶、植物辞典、こんぺいとう、ヒヨコ、茶色の卵、髪油、ワイン、紀州の梅干、ペルシャ敷物、鹿の角

評価C

そろばん、天日の塩、日本史記　第五巻、扇子、布、望遠鏡、卵、漬物、カステラ、銅貨、日本史記　第六巻、生魚

評価D

焼き魚、ウォッカ、オウム　青、古文書、茶色のニワトリ、孫子兵法、団子、日本史記　第七巻、論語

評価×

ほら貝、羅針盤（※3）、地球儀、天狗の面、キセル、日本史記　第九巻、日本史記　第四巻、ニワトリ、茶色のヒヨコ、阿修羅袈裟、南蛮の帽子、スイカ（※4）

特殊

忘れ花（※5）

備考

※1　口紅……………交換で海賊戦服入手
※2　ハードブーツ…交換で秘薬入手
※3　羅針盤…………絆値が高い状態で渡すと評価D
※4　スイカ…………絆値が高い状態で渡すと評価D
※5　忘れ花　………直前の物々交換の結果を忘れさせる

品物リスト（2回目の町以降）

アイテム名	入手法	オユウ	コタロウ	マゴイチ	エケイ	備考
大黒天	今庄の町　道具屋　100金	B	B	D	×	
玉手箱	今庄の町　道具屋　700金	D	A+	D	D	
卑猥小説	今庄の町　道具屋　500金	×	×	B	S	※1
書道道具	今庄の町　道具屋　300金	×	C	B	S	※2、3
懐中時計	今庄の町　道具屋　300金	B	A	A	B	
フィランギ	今庄の町　道具屋　1000金	S	×	×	×	※4
峨嵋刺	今庄の町　道具屋　1000金	×	S	×	×	※4
五雷神機	今庄の町　道具屋　1000金	×	×	S	×	※4
方天戟	今庄の町　道具屋　1000金	×	×	×	S	※4
ペアリング	今庄の町　道具屋　3000金	A+	A+	A+	×	※5
オウム　緑	今庄の町　道具屋　500金	D	A	D	D	※6
日本史記　第八巻	今庄の町　道具屋　100金	D	A	C	×	※7
胎蔵曼荼羅	今庄の町　出店広場　人	×	D	D	A	
櫛	今庄の町　出店広場　人	A	×	D	×	※8
黒ビール	今庄の町　酒場　人　200金	C	D	A	D	
グラス	今庄の町　馬止め　人	A	D	D	C	
イカサマサイコロ	今庄金山　今庄金山入口　人	×	D	×	A	
日本史記　全巻揃	日本史記が全巻そろうと変化	×	D	S	C	※9
加賀の宮腰酒	オユウ　評価A	×	D	A	A	
王冠	オユウ　評価B	×	B	B	A	
太平記	オユウ　評価B	×	C	A	×	※10
胡弓	オユウ　評価C	×	×	B	C	※11
笛	オユウ　評価C	×	A	B	D	※12
日本史記　第三巻	オユウ　評価C	×	×	C	B	※7
かるた	オユウ　評価C	×	A	C	D	※12
パン	オユウ　評価D	×	D	D	C	
古銭	オユウ　評価D	×	×	A	×	※3、13
海賊戦服	オユウに口紅を渡す	×	×	S	×	※14
色紙	エケイに書道道具を渡す	B	B	A	×	
飛燕脚絆	エケイに卑猥小説を渡す	×	特	×	×	※15
レモン	今庄の町　道具屋　200金	C	B	×	D	※16
髪飾	今庄の町　道具屋　300金	A	×	D	×	※17
御伽草紙	今庄の町　道具屋　200金	D	A	×	D	
日本史記　第十巻	今庄の町　道具屋　100金	D	×	C	D	※7、18

アイテム名	入手法	オユウ	コタロウ	マゴイチ	エケイ	備考
シルバーアーマー	今庄の町　道具屋　800金	S	×	×	×	※19
蛍明鉢巻	今庄の町　道具屋　800金	×	S	×	×	※19
南蛮長靴	今庄の町　道具屋　800金	×	×	S	×	※19
不動脛当	今庄の町　道具屋　800金	×	×	×	S	※19
オウム　赤	今庄の町　道具屋　500金	A	D	D	D	※17、20
惚れ薬	今庄の町　道具屋　500金	A	×	×	A	※21
白墨	今庄の町　道具屋　人	C	D	D	S	※22
ツルハシ	今庄の町　酒場二階　人	×	×	×	C	※23、24
日本史記　第二巻	今庄の町　馬止め　人	B	D	C	A	※7
花束	今庄の町　馬止め　人	A	D	×	C	※25
枯れた花束	花束が変化	D	×	×	C	※26
鳴らない鈴	今庄の町　馬止め　人	×	×	×	A	※27
平家物語	エケイに白墨を渡す	D	D	S	×	※28
エンブレム	マゴイチに平家物語を渡す	×	S	×	C	※29
メロン	コタロウにエンブレムを渡す	B	×	A	A	
サイコロ	今庄金山　金山入り口　人	C	B	A	D	※11
水晶玉	岐阜城　螺旋の間	A	B	×	A	
御香	岐阜城　大広間一階	B	A	D	C	※30
日本史記　第一巻	岐阜城　階段廊下	×	D	C	C	※7
珍しいキノコ	敵が落とす	特	特	特	特	※31

備考

※ここで使っている「友好度」とは、物々交換時の同志の反応による絆値の目安で、上から順に「友」「良」「並」「憎」の4段階。評価Sは特殊なアイテムがもらえるもの。評価A+は絆値の上昇が高いものを指す。

※1　（オユウ）友好度友以上で絆値が高い状態で渡すと評価A+。（コタロウ）友好度良以上で渡すと評価A+。（エケイ）渡すと飛燕脚絆と交換する　※2　（オユウ）友好度友以上で絆値がかなり高い状態で渡すと評価C。（エケイ）渡すと色紙と交換する　※3　（コタロウ）3回目の町で渡すと評価B　※4　渡すと奥義書と交換する。ただし、奥義書を6冊（鳴らない鈴を渡して奥義書を入手した場合は7冊）持っている場合は評価Aのアイテムと交換する。絆値の上昇約2倍　※5　（エケイ）友好度並以上で渡すと評価A+　※6　（コタロウorマゴイチ）3回目の町で渡すと評価D　※7　（マゴイチ）渡した冊数が6冊目以降はセリフが変化。10冊目を渡すと評価A+、絆値の上昇約2倍。身代わりの木札と交換　※8　最初に渡すと超鬼薬と交換する　※9　（オユウ）友好度良以上で絆値が高い状態で渡すと評価C。（マゴイチ）渡すと身代わりの木札と交換する。絆値の上昇約6倍。また、友好度良以上で絆値がかなり高い状態で渡すと絆値の上昇約10倍になる　※10　（エケイ）友好度良以上で絆値が高い状態で渡すと評価B　※11　（エケイ）3回目の町で渡すと評価A　※12　（エケイ）3回目の町で渡すと評価B　※13　（エケイ）友好度並以上で絆値が高い状態で渡すと評価C　※14　渡すと秘薬と交換する。絆値の上昇約1.6倍　※15　渡すと超鬼薬と交換する。絆値の上昇約1.6倍　※16　（コタロウ）2回目の町で渡すと評価A　※17　岐阜城脱出後に売り切れる　※18　（エケイ）友好度良以上で渡すと評価A　※19　渡すと奥義書と交換する。ただし、奥義書を6冊（鳴らない鈴を渡して奥義書を入手した場合は7冊）持っている場合は評価Aのアイテムと交換する。絆値の上昇約1.6倍　※20　（コタロウorエケイ）2回目の町から岐阜城脱出までに渡すと評価A+。絆値の上昇値約2倍　※21　（コタロウ）友好度友以上で渡すと評価C。（マゴイチ）友好度良以上で絆値が高い状態で渡すと評価C　※22　（エケイ）渡すと平家物語と交換。絆値の増減はなし　※23　（エケイ）二回目の金山　像の間で渡すと評価A+。絆値の上昇約2倍　※24　1or2回目のコタロウ登場イベントを見ないと入手不可能　※25　（マゴイチ）友好度良以上で絆値が高い状態で渡すと評価A　※26　入手後1時間以上経過すると枯れた花束に変化する。ただし、1時間経過中にメニューを開いたままだと変化せず、メニューを開き直した時点で変化する　※27　（オユウ）友好度良以上で絆値がやや高い状態で渡すと評価C。（コタロウ）友好度良以上で絆値が高い状態で渡すと評価C。（エケイ）2回目の町で渡すと評価S、奥義書と交換する。絆値の上昇約2倍　※28　（マゴイチ）渡すとエンブレムと交換　※29　（コタロウ）渡すとメロンと交換　※30　（マゴイチ）3回目の町で渡すと評価A　※31　ランダムで評価A～Dになる

本編攻略　「赤い輪」入手からギンガムファッツ復活まで

今庄の町（2回目、3回目）

人からもらったり、お店で買えるアイテムが大きく変化するタイミングに合わせ、町パートは3つに分けられる。坑夫を救出し、「赤い輪」を手に入れたところから始まるのが2回目、そして、オユウと岐阜城から戻ったあとが3回目の町パートとなる。

2回目のアイテム

アイテム名	入手法
①赤い輪	酒場二階で坑夫救出イベント終了後、自動的に入手
②ツルハシ	酒場二階の禿げ男に3回話しかける
③硝石の絵図	マゴイチの絆値が高いときに出現する、酒場の人から買う（50金）
④白墨	道具屋の隣にいる男に話しかける
⑤秘薬	大通りの女性に3回話しかける
⑥日本史記　第二巻	馬止めの遊女風の女性に2回話しかける
⑦花束	馬止めの女性の前でうろつく男に3回話しかける
⑧鬼石	馬止めの人に3回話しかける
⑨鳴らない鈴	エケイの絆値が高いときに出現する、馬止めの女スリに話しかける

3回目のアイテム

アイテム名	入手法
①胎蔵曼荼羅	出店広場を歩く坊主に3回話しかける
②櫛	出店広場の櫛屋に6回話しかける
③黒ビール	酒場の店主から買う（200金）
④グラス	馬止め男に2回話しかける
⑤白の首飾	道具屋の品物全てを買い占め、再度話しかける

道具屋 2回目

アイテム名	金
レモン	200
髪飾	300
御伽草紙	200
日本史記　第十巻	100
シルバーアーマー	800
蛍明鉢巻	800
南蛮長靴	800
不動脛当	800
オウム　赤	500
惚れ薬	500
美人画 絵合	100

道具屋 3回目

アイテム名	金
大黒天	100
懐中時計	300
玉手箱	700
書道道具	300
日本史記　第八巻	100
卑猥小説	500
フィランギ	1000
峨嵋刺	1000
五雷神機	1000
方天戟	1000
オウム　緑	500
ペアリング	3000
美人画 松風	100

町2回目　わらしべイベント&「鳴らない鈴」

●わらしべイベント

道具屋のとなりにいる男から「白墨」をもらい、交換を繰り返して「メロン」に変えてやろう。その手順は右のとおりだ。

●「鳴らない鈴」

エケイとの絆値をある程度高めると、会話パターンが変化。女スリの話を聞いたら、馬止めの女を追って「鳴らない鈴」を入手。

スリ女は馬止め→酒屋二階→タタラ場→馬止めの順番で逃走する。

鈴を手に入れたらエケイに渡そう。奥義書などと交換してくれる。

町3回目　決算イベント発生

3回目の町で同志に話しかけたあと、出店広場にいるジュジュドーマに話しかけると、強制的に町パートが終了、それまでにもっとも絆値の高いメンバーが「決算パートナー」となって、以後のシナリオ展開に影響してくる。

同志と話す前に出店広場で品物集め。

決算パートナー判別は柳生の庄になる。

町3回目「白の首飾」を入手せよ

3回目の道具屋に売っているアイテムを、すべて買い占めてから道具屋に話しかけると手に入る。ちなみに、最低で金15200が必要。

装備しているだけで徐々に体力回復できる優れもの。

専用セリフ&物々交換時の注意

出店広場にジュジュドーマを出現させるため、同志に話しかけるとき、話すより先に物々交換をすると特別セリフをしゃべる。

話す前に1回だけ聞けるので案外レアかも。

金山

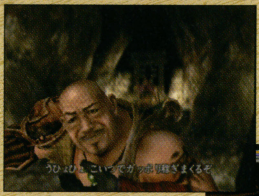
2回目の町以降、イベント的には単なる通過点となるが、金塊を稼ぐために何度となく足を運ぶことが多くなるだろう。ただしドロガンドをはじめ、強敵が多数投入される。

ドロガンドには「氷刃槍」の突きを連打するのが有効だ。

アイテム名	入手法
①サイコロ	2回目の町で、金山入り口の男に3回話す
①イカサマサイコロ	3回目の町で、金山入り口の男に3回話す
②丸薬	3回目の町で、富鉱の間のツルハシを持った男に3回話す

共闘・場所限定交換

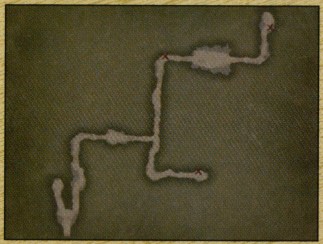
2回目の町から岐阜城へ向かう際の金山では、富鉱の間にマゴイチが、像の間にエケイが、そして畏怖坑道にコタロウがいて、物々交換が可能。ここではたとえばエケイが、普段は喜ばない「扇子」や「ツルハシ」をあげると喜ぶなど、場所限定の反応を示すものもある。また、遭遇の間に登場するコタロウ（コタロウ登場イベントが発生していないと出ない）や黄金の間にマゴイチが出るなど、共闘シーンも多い。



捕獲罠のベイベイに仲間が捕まったら、助けると絆値が上昇、無視すると絆値がダウンする。また、共闘シーンで一人で逃げると大幅ダウンとなる。

硝石の絵図

マゴイチの絆値が高い場合、今庄の町・酒場で絵図を購入できるイベントが発生。これを購入して、絵図についた3カ所を探索しよう。見つけた品物はマゴイチに渡すと喜ぶはずだ。


見つけたアイテムは2回目の町に戻って渡すと非常に喜び、専用アイテムと交換する。

3つの品物を入手

金山では、2回目の町のタイミングで「サイコロ」が、3回目の町のタイミングで「イカサマサイコロ」が手に入る。前者はコタロウやマゴイチに、そして後者はエケイに効果的、と同じようなものでも、効果が異なる。

最初はただの「サイコロ」。正々堂々として勝負の好きなマゴイチもこれなら喜ぶ。

逆に「イカサマサイコロ」はエケイが喜ぶアイテム。このタイミングなら遊べる。

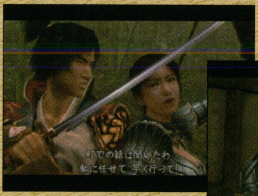
柳生の庄

ジュジュドーマを追ってやって来た柳生の庄。どうあっても高女は助けられないが、竜神池で出現する同志たちは、決算パートナーによって変化する。なお、冒頭で陣屋内の探索を終えてない人は、謎解きのためにも陣屋を探索しよう。

アイテム名	入手法
①雑賀発破	決算キャラがマゴイチで、高女殺害イベント後に竜神池でマゴイチと話す
②秘薬	竜神池で「緑の首飾り」を装備して見える幻魔宝箱
③緑の首飾	竜神池の竜の祠の近くにあるもろい壁を「雑賀発破」で破壊すると出現
④高女の指輪	平安屋敷で高女殺害イベントのあとに拾う

竜神池付近の分岐

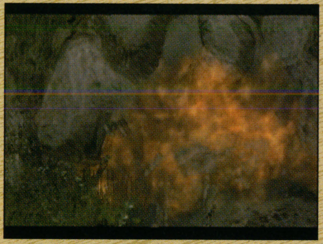
行きの竜神道で戦闘が始まると、決算パートナーとなった同志が助けに駆けつけてくれる（オユウ、コタロウは会話イベントもあり）。高女殺害後は、竜神池に決算キャラとなった同志が待っていてくれるが、ここに誰もいなければ、決算キャラなし、ということになる。また、陣屋ではオユウのイベントも発生する。



ここで早くも決算キャラが確定する。

緑の首飾り

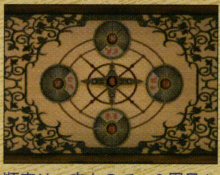
決算キャラがマゴイチのときにもらえる「雑賀発破」。これを竜の祠の南側にセットすると手に入る。


装備すると幻魔宝箱を見つけられる。必ず装備画面で装備すること。

陣屋の地下通路を探せ!

「高女の指輪」を陣屋 北広間と庭にあるタンスに使い、パズルを解いて地下へ行く。このパズルの答えは、ズバリ絵画メニューで見られる「四神図」にある。

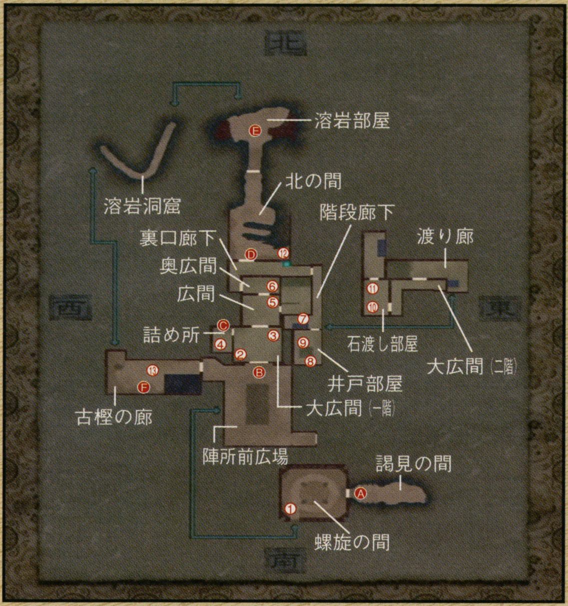
タンスの仕掛け


順序は一定なので、2周目からはいきなりクリアも可能。

タンスの仕掛けから地下に移動すると、そこにも仕掛けが。穴を利用して通過だ。

失敗すると大ダメージ。ワナの命中の反動で穴に落ちると、それだけで死亡する。

※攻略データはすべて編集部調べのものです。



岐阜城・天守

金山の奥地から「赤い輪」を使って入る謎の“穴”。その先にあるのが信長の居城であり、前作の舞台でもあった岐阜城だ。ここをクリアすればオユウが同志に加わり、いよいよ全員がそろうことになる。

戻ると共闘シーンも

「青銅の面」をそろえてから引き返すと、同志たちがいる。

アイテム名	入手法
①水晶玉	螺旋の間の宝箱
②岐阜城・天守の地図	大広間一階の宝箱
③御香	大広間一階の宝箱
④青銅の面（右）	詰め所の魔方陣仕掛けをクリアする
⑤薬草	広間の宝箱
⑥力石	奥広間の細工宝箱
⑦日本史記 第一巻	階段廊下の宝箱
⑧幻魔の歴史書	井戸部屋の棚の上
⑨青銅の面（左）	井戸部屋の幽霊に「澄心の御守」を使用
⑩薬草	石落し部屋の宝箱
⑪澄心の御守	石落し部屋の棚の上
⑫丸薬	北の間の宝箱
⑬聖の玉	古樫の廊でオユウと話す

攻略のポイント

A ゴザレスを消す方法

金山から侵入後、謁見の間ではゴザレス2体が時間差で現れる。扉が封印されていて、倒さないと先に進めないようになっているが、一度金山に戻ってから再び戻って来れば、ゴザレスは扉の封印とともにいなくなる。

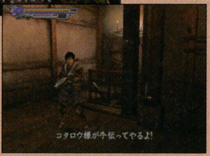
この程度の敵なら、「氷刃槍」の突き攻撃連発で楽勝だ。

B イベントの分岐について

陣所前広場から大広間に入ろうとすると、コタロウ、もしくはマゴイチとの会話イベントが発生する。その内容は金山からの会話の続きとなっており、分岐条件もそのときから決まっている。

エケイ、マゴイチのイベントは2人で1セットだ。

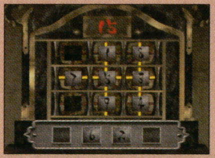
たとえば金山・古の第二坑道で発生したイベントがコタロウなら、陣所前広場にもコタロウが登場する。



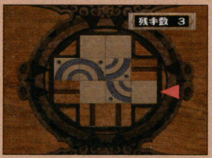
イベントの分岐条件は、岐阜城を脱出するまで続く。

C 2つのパズル

城内には詰め所に魔方陣仕掛け、そして奥広間に細工宝箱がある。魔方陣仕掛けは、上下左右、どの列も合計が15になるように数字盤を配置すれば解除される。「力石」の入った細工宝箱は、3手で解除する。



小さな数字は、大きな数字に隣接する。また、対角の数値は合計が10になる。



多少複雑に見えるが、まだパネルの数が少ないので難度はそれほど高くない。

D 「青銅の面」を合わせると

北の間へ入るために必要な「青銅の面」は2つある。ひとつは詰め所の魔方陣しかけをクリアすれば手に入る。もうひとつは、「澄心の御守」を井戸部屋の幽霊に渡すと手に入る。ちなみに、中に入るとすぐにボス戦なのでセーブも忘れずに。

「澄心の御守」を取りに行く途中、渡り廊でエケイイベントが発生。

北の間ではオユウと藤吉郎の会話イベントが発生する。

E ゴーガンダンテス戦

北の間から藤吉郎を追うと、そこで幻魔最高の剣士ゴーガンダンテスが登場。十兵衛と戦闘になるが、完全な防御術を持つダンテスは倒せない。条件を満たし、オユウに助けてもらおう。

防御されても気にせずに攻撃していればいい。

オユウが助けてくれると戦闘終了となる。

コタロウの救援

これも金山での分岐で決定。囲まれた十兵衛たちを助けてくれる。

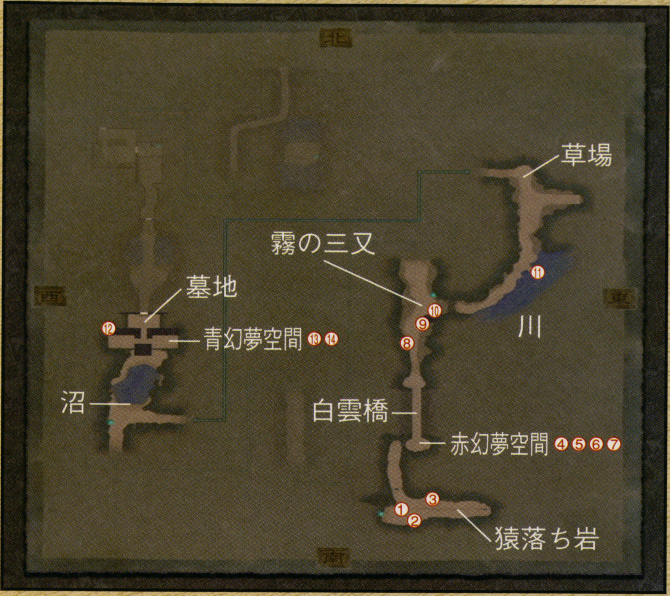
オユウを見るコタロウ。何か気になるところあるようだ。

F 岐阜城を脱出!

ゴーガンダンテスの手から逃れ、辿りついた古樫の廊は行き止まり。オユウに話しかけると、イベント後に「聖の玉」をもらえる。これを使えば、謎の球体は鬼馬・疾走鬼に変身し、たちどころに十兵衛たちを今庄の町へと戻す。

町に戻ったあとは、オユウが同志として仲間入りだ。

※攻略データはすべて編集部調べのものです。



霧隠の谷

ジュジュドーマを追って、陣屋の地下通路からやって来た霧隠の谷。ここで十兵衛は、新たな「鬼の武器」である「旋風丸」を手に入れる。また、絆値によってコタロウとの交代イベントなども発生する。

白雲橋では、決算パートナーが応援に来てくれることも。

アイテム名	入手法
①赤幻夢クサビ	猿落ち岩のコタロウ用宝箱
②青吸魂の数珠	猿落ち岩のコタロウ用宝箱
③知略の信長像	猿落ち岩の風の「モズン」の先
④丸薬	赤幻夢空間３階のコタロウ用宝箱
⑤青幻夢クサビ	赤幻夢空間５階のコタロウ用宝箱
⑥狼牙苦無	赤幻夢空間５階のコタロウ用宝箱
⑦赤の石柱	赤幻夢空間５階
⑧薬草	霧の三叉の宝箱
⑨霧隠の谷の地図	霧の三叉の宝箱
⑩旋風丸	霧の三叉の竜の祠
⑪夜狐装束	川のコタロウ用宝箱
⑫旋風丸 秘伝之巻	墓地の細工宝箱
⑬丸薬	青幻夢空間３階のコタロウ用宝箱
⑭青の石柱	青幻夢空間５階のコタロウ用宝箱

攻略のポイント

A 「旋風丸」を入手!

霧の三叉には「竜の祠」がある。十兵衛は、ここで風の力を秘めた新たなる「鬼の武器」「旋風丸」を手に入れる。

メインとして使うなら、ここまでに魂を溜めておきたい。

「知略の信長像」を入手!

猿落ち岩にあった風の「モズン」を旋風丸で破壊！ 「知略の信長像」を入手。

B 迷いの森で…

迷いの森は、分岐路で浮遊する昆虫タイプの幻魔、ケチャチャを倒して進めばシナリオが進展する。これが出ない場合、しばらく進むと道に迷ってしまし、コタロウが助けに行くコタロウパートが登場、条件は、コタロウとの絆値の高さだ。

ほかのキャラとの比較値も重要だ。

C ギンガムファッツ再び!

コタロウとの交代に関わりなく、迷いの森を進んでいくとジュジュドーマ、そしてギンガムファッツが現れて会話となる。そのあとは戦闘となるので、コタロウイベントのあとに、できれば一度引き返してセーブをしておくこと。

コタロウと分かれたら、まず南側から出て破魔鏡でセーブをしよう。

地獄から甦ったギンガムファッツ改。その攻略法は次号で紹介！

コタロウにキャラクターチェンジ

●同志との交代について

コタロウと十兵衛で大きく異なるのは、L2ボタンで八方手裏剣を投げられることと、△ボタンが忍法陽炎の発動になっていること。この技は、命中判定は残っているが、敵が発動時に残す囮をねらってくれる。基本は通常攻撃で戦い、大型の敵は秘伝技（↓↑＋□）の連発が有効。

専用宝箱

鍵穴にカラクリが施された黒い宝箱は、コタロウだけが開けられる。

青吸魂の数珠

「青吸魂の数珠」で魂吸収も可能。吸った赤魂は十兵衛に渡せる。

●攻略ポイントは2つ!

POINT 1 赤幻夢空間

幻夢空間とは、敵を全滅させないと進むことも逃げることもできないサバイバル空間。赤幻夢空間は全５階。最深部では目的の「赤の石柱」と「青幻夢クサビ」が手に入る。

回復魂が出てこない!

幻夢空間では、一閃を使わない限り回復魂が出なくなる。

POINT 2 青幻夢空間

青幻夢空間は、赤に比べて敵が格段に強くなっているので「狼牙苦無」や「夜狐装束」などで装備を強化させてから臨もう。最深部には、遮断柱を解除するためのもうひとつの道具「青の石柱」がある。

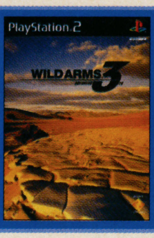
バラワッシャ登場!!

すべての技が防御不能。忍法陽炎や八方手裏剣など、あらゆる手段を使おう。

外に出たら細工宝箱から「旋風丸秘伝之巻」を手に入れよう。

次号では2人のボス幻魔を一刀両断する方法を伝授!!

攻略 第1回 PS2 プレイステーション2



ワイルドアームズ　アドヴァンスド　サード

発売中（3月14日発売）	価格■5,800円	ジャンル■RPG（ロールプレイングゲーム）	発売元■ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイ人数■1人
ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）	URL■http://www.scei.co.jp/	対応機器■PS2専用メモリーカード（35KB）、デュアルショック2、HDD対応		
備考■限定版プレミアムボックスは8,800円。				

旅立ちまで　"渡り鳥"になって荒野を旅する決心がついた

私はヴァージニア・マックスウェル。今まで特に不自由なく平和に暮らしてきたけど、突如村に現れた「ボスホブゴブ」たちによって私たちの生活はめちゃくちゃにされた。

このままではいけない。なんとかしないと──。いえ、私がなんとかするわ。怖いけど、お父さんに教わった二挺拳銃で立ち向かおう！ファルガイアで苦しんでいる人たちを助けるためにも。叔父さん叔母さん、今までありがとう。そしてごめんなさい。私はきっと元気で帰ってくるから、それまでどうかお元気で。

「私は荒野を旅する"渡り鳥"になる──」この銃でどれだけのことができるかわからないけれども……。

アクションを使い分ける

ヴァージニアが単身のりこむゴブズアジトで、まずはゲーム全体の操作方法を覚えよう。ここでは「木箱を持ち上げる」「床を忍び足で歩く」「バルブをつかんで回す」といった基本アクションから、グッズの使い方、そして戦闘方法の基礎を学ぶことができる。チュートリアル式に説明されるアクションを1つひとつ確実にこなしていき着実に身につけていこう。

1日目　いきなりトラブルに巻き込まれる

叔父さんと叔母さんに見送られながら夜行列車に乗り、大きな街へ……と思ったら、列車がすごい音を立てて揺れた。何が起こったのかと貨物車両に行くと、1つの積み荷を前にして3人の"渡り鳥"が銃を向け合っていた。突然の出来事にあっけにとられていたら、今度は「ジェイナス」と名乗る悪漢が現れて襲ってきた。私は最初に居合わせた3人の"渡り鳥"たちで急場のチームを組み、悪漢を追い払った。3人のうちの1人「クライヴ」は、積荷の護衛のために雇われていたので、とりあえず私たち4人は依頼主に積荷を届けに行くことになった。

WANTED!

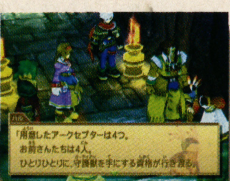
ジェイナスチーム

リーダーを倒せ！

最初の敵となるジェイナス、ロメロ、ダリオの3人組。戦闘で気をつけるべき点は、ジェイナスが使う全体攻撃「マルチブラスト」だ。ヴァージニアのミスティック、ギャロウズのエクステンションをうまく使い、HPを回復させながら戦っていこう。この戦いは、ジェイナスを倒せば終了となるので、ロメロ、ダリオは無視して、ジェイナスを全員で集中攻撃しよう。

2日目　守護獣（ガーディアン）とのファーストコンタクト

列車で出会った3人は、積荷の護衛のクライヴと、バスカーの民ギャロウズ、そして生意気そうな少年ジェット。クライヴの依頼主であり、ギャロウズの祖母でもある「ハル」さんに積荷「アークセプター」を渡したら、「守護獣の開放」を依頼された。私たち4人は守護獣に力を認めてもらい、4枚のミーディアムを入手。これが「守護獣の開放」なのかしら？



アークセプターは、守護獣と交信するための秘宝だって。見ず知らずの私たちに渡しちゃっていいの？　ハルさん。

守護獣と戦闘に！

4体の守護獣

神殿で戦う火、水、風、地の守護獣は、それぞれ攻撃力、魔力、すばやさ、防御力に優れている。バスカーコロニーにいたハルの助言にもあったように、まずは地のグルジエフを倒そう。手に入れたミーディアムを誰かにインストールして風のフェンガロンと戦い、弱点である地属性のアルカナで攻撃。そのまま水、火の順に弱点攻撃すれば、簡単に勝てるだろう。

3日目　「信頼する気持ち」を悪用するなんて許せない！

ハルさんから守護獣を預かった私たちは、これからの目的と情報を探すため、行商人の「リュックマン」に聞いた港街「ジョリーロジャー」へと向かった。酒場で話を聞いたところ、村の南東にある遺跡に「常闇の輝き」と呼ばれる宝があることがわかった。食事をしながら話し合った結果、みんなで力を合わせて探すことに。さっそく遺跡へと向かった私たちは、遺跡内で待ち伏せするジェイナスと出会う。「探索の協力をさせてくれ」と言い出した彼。みんなは反対したけど、私は彼を信用して、一緒に行動したわ。けれども、ジェイナスは遺跡の宝を持って逃げてしまった。ジェイナスが言うには、この宝は「常闇の輝き」の封印を解く「3つの呪紋」の1つらしい。村に戻って、残りの呪紋の情報を集めなくては。

裏切ったあげく、問い詰めたら逆上して襲ってきた。最低！

橋を渡って次の村へ

ジョリーロジャーは、バスカーコロニーの大陸でなく、橋を渡った先の南東にある。「サーチ」を使って発見しよう。

アームの改造屋

ジョリーロジャーには、アームを改造してくれる店がある。ただし、1つのアームにつき15回までしか改造できないので、計画的に。

WANTED!

ジェイナスチーム

三位一体の必殺技

2回目のジェイナスとの戦闘は、一人に高いダメージを与える必殺技「トリニティ」に注意。しかし、攻略法は前と同じく、ジェイナス一人に集中攻撃をする方法でOKだ。

チームを組むことになった"渡り鳥"たち

1週間前のジェット

お宝目当てで進入した遺跡内は仕掛けだらけだったが、「ダッシュ」などを使って簡単に抜けられた。遺跡の奥で自己修復する魔獣が現れたが、フォースアビリティ「アクセラレイター」で楽勝。

3カ月前のギャロウズ

村のコーデルに「サーチ」の説明を受けて神殿を見つけたんだが、奥にいた魔獣がやっかいだったよ。1体ずつ倒しても分裂しちまうんだ。ま、「エクステンション」があるから楽勝だったけどな。

9日前のクライヴ

魔獣退治の依頼を受けて洞窟に入ったんですが、うっかり毒を受けてしまい、命からがら脱出しました。依頼の魔獣は「ロックオンスナイプ」でないと、攻撃が当たらないのがやっかいでしたね。

貴重品を残さずゲット！① 取り逃しそうな場所にある、貴重なアイテムの情報をお伝えしよう。バスカーコロニー：ギャロウズのプロローグで村から出る前にエレンと会話し、1→2→2の順に選択肢を選んでみよう。なんとヒールベリー5個と1ギミルコイン3枚をくれるのだ。特にゲーム序盤では頼りになるアイテムなので、旅立つ前に必ずもらおう。

©2002 Sony Computer Entertainment Inc.
※本誌攻略記事内での日数は、仮のものであって、ゲーム本編とはかかわりありません。

4日目 女"渡り鳥"マヤとの出会い

村に戻り、西にも遺跡があることを聞き、列車で西の村「クレイボーン」へ向かった。村の改造屋オットーに、東の遺跡に「常闇の輝き」の手がかりを聞き、さっそく遺跡へ。中ではマヤという金髪の"女渡り鳥"が率いるチームと、探索合戦を繰り広げた。レバーを溶かして再び凍らせたりするなど、いろんなところで頭を使ったわね。遺跡の奥には「呪紋」があったけど、性懲りもなくジェイナスが現れ、戦っている最中に呪紋をマヤに取られてしまい、ジェイナスは引き上げていった。荒野に綺麗ごとはなし……か……。

マヤは高いプライドと実力を兼ね備えた女性"渡り鳥"

5日目 ガレキとともに消えたジェイナス

落ち込んでいる私を、みんながはげましてくれた。気を取り直してがんばろう。

そういえば、ジェイナスは南西の塔「カ・ディンギル」に向かうといっていた。「呪紋」はマヤとジェイナスが1つずつ、それに昨日マヤがくれたものを合わせて合計3つ。私も塔へ向かったわ。塔の最上階では、マヤたちがジェイナスにやられて呪紋を奪われていた。ジェイナスはマヤに銃口を向け、私にマヤの命と呪紋の交換を求めてきた。仕方なく最後の呪紋を渡し、すべてをそろえたジェイナスは「常闇の輝き」の封印を解き、連れていた仲間2人を吹き飛ばしてしまった。突如そこに現れたのは禍々しい雰囲気を放つ魔族の遺産「魔槍グラムザンバー」。危険を感じた私は、ジェイナスの前に飛び出し、魔槍を撃ち落とした。ジェイナスは怒って襲いかかってきたけども、仲間を失い4対1になったジェイナスに負けるはずはないわ。戦闘終了後、邪悪な魔槍とともに彼は、崩壊する塔の中へ消えていった……。さよなら、ジェイナス……。

「常闇の輝き」は、人の命を吸う、呪われた魔族の遺産だった。

マヤたちは奇妙な技を使ってくるジェイナスに手も足も出なかった。

6日目 「魔族の遺産」の力とジェイナスの変貌

「魔族の遺産」の力を見せつけられた私たちは、ファルガイアの荒廃の原因となったと言われる「魔族と人の戦い」の真相、そしてクライヴが荒廃の原因を調べるために、古代遺産を探す"渡り鳥"になったということを知る。私たちは、その古代遺産探しに協力することにしたけれど、とりあえず旅の資金が足りないことに気付く。そこで私たちは、ギャロウズの提案で、治安が悪いといわれる「ティティーツイスター」へ向かうことに。そこならばきっと依頼もあるはず、と思っていたけど、村につくやいなや、依頼ではなく事件が舞い込んできた。どうやら村付近の遺跡で、人が次々に行方不明になっているみたい。遺跡を調査した結果、犯人は風変わりな格好をした女性だった。また、そこでは魔族になり果てたジェイナスの姿が……。何がどうなっているの?

犯人は女性に乗り移っていたけど、クライヴだけは見抜いていた。その理由は……。

橋を渡って駅へ

ミドルアース駅は、港に向かうときに渡った橋を戻って西。線路沿いをサーチすれば見つかるはずだ。

「ポルダゲ」はこちらのアイテムを盗む。逃げられる前に倒して奪い返そう。

銃の効かない敵

錯綜する迷図に出現する「ジェリーブロップ」は、銃や打撃が効かない。しかし全属性に弱いので、マテリアルを使って倒そう。

まずはアフロから

シュレディンガー一家の「トッド」は、メンバーのHPを回復させる。真っ先に倒し、それからリーダーのマヤを集中攻撃しよう。

金属の性質を利用

カ・ディンギルに現れる「タラスク」は、硬い外殻に覆われていて銃が効かない。「熱して冷やすともろくなる」金属の性質を利用しよう。

解除できない仕掛け

「不浄なる痕」には、クライヴのグッズ「マイトグローブ」がないと解けない仕掛けがある。覚えておこう。

グッズのかしこい使い方

ダンジョンの仕掛けは、どんどん難解になっていく。ブーメランを壁に当てて落下させるなど、少しひねった使い方を考えてみよう。

クライヴ集中攻撃

彼女は侮辱されたのがよほど気に入らないらしく、クライヴしかねらわない。クライヴは防御させて、ほかの3人で集中攻撃だ。

寄り道 乾いた荒野に咲いた花

クレイボーンで馬を買い、東にある断層を越えて森の奥へ入ってみたら、かわいい女の子が花畑の世話をしていた。砂漠一面のファルガイアに花が咲くなんて……。話を聞くと、北西の方角から土地が腐ってきているらしい。調べてみると、恐ろしい瘴気を放つ指環があった。その指環を太陽の光で浄化したら、女の子がお礼にベリーやキャロットを栽培してくれるって。お店にも流通してない、貴重なアイテムを増やせるなんて助かるわ。ちょくちょく寄って、たくさんの苗を育ててもらおうっと。

思いがけない場所で、思いがけない依頼が舞い込むことも……。

BOSS リングキーパー

攻撃力も高く、しかも「アンチアルカナゾーン」でアルカナを封印してくる強敵。「ミスティック+回復アイテム」で対処しておかないと、あっという間に全滅してしまうわ。

POINT 帰り道に注意!!

ここで注意したいのは、土地を腐食させている「屍者の指環」を取ってから。指環を持つと、全員の体力が1になって1ギミルコインも使えなくなるので、エンカウントゲージをためておく必要があるわね。

ガーデニングについて

ガーデニングは、回復薬を1つ消費して「苗」を作って育成し、(しばらく経過して戻ると)再びアイテムを収穫するというもの。店で買えないアイテム等を手に入れることができる貴重な施設だ。

貴重品を残さずゲット! ② 錯綜する迷図:マヤとの戦闘後の部屋、東側の宝箱に「デュプリケイター」。封印された宝箱には「マイグラントバッジ」が入っている。カ・ディンギル:1台目のバルブで上昇するリフトから飛び降りて入る部屋に「デュプリケイター」。封印された宝箱には、エンカウントゲージを増やす「ゲージプラスキット」が入っているぞ。

7日目 守護獣をねらう預言者たち

開放されたクラウディアさんをティティーツスイターへ送ると、南東に神殿の跡地があるという情報を教えてくれた。さっそく南東に向かった私たちはそこで「ルナティックガーデン」神殿を目撃する。その神殿内部の守護獣の部屋では、昨日出会った女性と同じ衣装を身にまとった青年が、守護獣の生命力を吸い取っていた。「いったいなにをする気?」。その青年に戦いを挑んだものの、ジェイナスが現れて、青年を連れて逃げ出した。追いかけたけど魔獣を呼び出されてしまい、結局姿を見失ってしまった。ギャロウズが衰弱しきった月の守護獣から、ミーディアムを授かったあと、主のいなくなった神殿をあとにし、街に戻って作戦会議をすることにした。

守護獣に異変が!

守護獣を襲う青年。彼らの目的はいったい何なのだろうか?

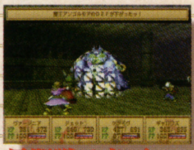
キャラの身長を考えて

箱を投げる距離は、キャラによって微妙に変わる。神殿内の空中庭園にある三角錐のスイッチは、身長差を考えないと入れられない。

行動速度を下げる

嫌みに笑う青年

青年は非常に素早く、残像を残して移動している。ディセラレイトで速度を下げないと、攻撃がまったく当たらない。状態異常を起こす攻撃にも注意。



長期戦は必死!

魔王アンゴルモアは、かなりタフで長期戦は必至。しかし、補助アルカナを駆使し、回復をこまめに行っていけば、それほど苦労する相手ではない。

8日目 預言者の思想と目的

彼らの目的が何かはわからないけど、守護獣をねらっていることは確か。あいつらより先回りして守護獣を助けなきゃ。ギャロウズの記憶を辿り、北西の高山地帯に神殿があることがわかった私たち。再びクラウディアさんを訪れ、地下水道の話を聞き、地下から海を越えることに——。立ちふさがるヘンな騎士を倒して先に進むと、彼らがいた! 女性ミレディ、青年マリク、そして老け顔の男リヒャルトと名乗る3人は、自らを「預言者」と名乗り、荒廃するファルガイアを魔族の力で蘇らせるつもりらしい。どうやらそのために、守護獣をねらっていたのだ。彼らの行動を阻止するべく飛びかかろうとしたら、再びジェイナスが!! ゆっくりと地下水道の奥へ消えていった3人。もうこれ以上うかうかしてらんない!

預言者現る!

息の合った連携

親衛隊アヴェスタ

彼らとは計3回戦うことになる。それぞれに役割が決められており、個々の能力も高い。最後に現れるヤシュトーは強力な全体攻撃を使うので、真っ先に倒そう。

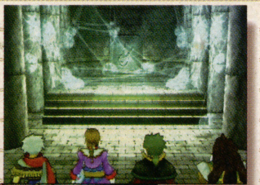
橋に体当たり

地下水道にある機械仕掛けの橋は、スイッチをいじれない。体当たりで橋をかけよう。

9日目 「世界を支える力」の意味

ジェイナスに歯が立たなかった私たちは、なんとか対岸の村「リトルロック」に辿り着いた。ジェットが集めた情報では、北に守護獣の神殿があるみたい。すぐに向かったけど、守護獣の部屋はガランとしていて、ごていねいに預言者が残したらしい魔獣までいた——。

奥へ進むと、以前にも見た丸い物体「聖痕(スティグマ)」があった。クライヴの話だと、昔の人間がファルガイアの荒廃を止めるために、守護獣を聖痕で封印したらしい。守護獣を犠牲にしないと生きられないなんて……。とにかく、今の私たちにできることは、預言者たちから守護獣を守ること。とりあえず、そのことから実行しようと決断した。



私たち、ファルガイアに生きる人間は生まれながらにして罪を背負っていた!?

汚れた窓を掃除

闇払う陽の標の前半にある扉は、2つの水晶に光をあてれば開く。階段から上に行き、フリーザードールで窓を掃除するのだ。

火のつけ方がポイント

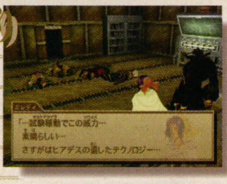
青い半透明の壁で仕切られた部屋では、奥の部屋を参考に火をつけ、箱をどかせばいい。最後はセットボムで壁を破壊。

光と闇の魔獣

闇の魔獣は、手に入れたミーディアムで弱点を攻撃。光の魔獣は、リフレクトで闇のアルカナを跳ね返してやろう。

10日目 ジェットの記憶とお父さんの手がかり

リトルロックに戻ったとき、北西の研究施設で10年前に地脈の研究が行われていたという話を耳にした。聖痕は星の命に関わる地脈に沿って作られたらしい。「研究所に行けば何かわかるかも」と思い、施設を調べていたら、ジェットが小さい頃にこの施設にいたこと、そして私のお父さんも何らかの形でこの施設にかかわっていたことがわかった。調べものの最中、預言者のミレディが機械の兵士・アースガルズを連れて現れた。アースガルズは思いのほか強かったけど、危ないところでマヤが助けてくれたわ。ところがマヤは、わたしに「旅をやめろ」と警告しにきた……。



ジェットの過去と、お父さんの手がかりが入手できた。守護獣とは関係ないけど、かなりの収穫だわ。

再度忠告をしにきたマヤ。でも、私は旅をやめない、いややめるわけにはいかない!

2つのパスワード

施設では2つのパスワードが必要になる。エレベーターを動かすために必要なパスワードは、給食当番の名前。通路に設置されたレーザーを止めるパスワードは、本棚にヒントがあった「みちびきのことば」だ。本は物語の重要な手がかりになるので、できる限り目を通しておくように。

IDカードを探せ!

ホワイトボードに書かれているとおり、カードは1階のロッカーにあるジェットの2ndグッズ、ディテクターで見つけることができる。手当たりしだいに探しまくれ!

貴重品を残さずゲット!③ ルナティックガーデン:ステディドールを取ったあと、西側の封印された部屋へ。中にはマイグラントバッジが。いつか朽ちゆくもの:ジェットがプロローグで探索した遺跡。「闇払う陽の標」の北西。最上階の部屋にある、落とし穴の奥の宝箱にも、マイグラントバッジが入っている。ステディドールを使って開けよう。

11～12日目 度を超えた"単純さ"は力になる

マヤに助けられた場所でキャンプした私たち。朝、目覚めると、ジェットの手には置き手紙らしきものが――。問いつめると、どうやら、1人の渡り鳥稼業に戻るつもりだったらしい。だから私は、ジェットに長々と"大勢の楽しさ"を説いてあげた。もう変な気は起こさないでしょうね。クライヴが「私の家で情報整理しましょう」と提案し、南にある実家の「ハンスリーフピーク」へ案内してくれた。クライヴの家で文献を調べると、10年ほど前"創世樹計画"という星の再生計画があり、運営は常に7人で行われていたらしいことがわかったわ。必要な情報を整理したあとは、クライヴの奥さん、キャスリンさんに聞いたジェムの鉱脈へ行くことに。鉱脈ではマヤが魔女の格好で現れ、本当に魔法を使ったきたのでびっくり。マヤは宝石を求めて"渡り鳥"をしているらしいけど、どうやらここでは望みの宝石が見つからなかったみたい。

"思い込み"により、本などから得た情報を自分の力にできるマヤ。今回は魔女だと思い込んで現れたのね。

魔獣の同士討ち？

ジェムストーンケイブの魔獣、ホダックとロックバブーンは、パーティを無視して殴り合う。数が少ない不利なほうに加勢し、残ったものを倒す漁夫の利作戦でいこう。

WANTED!

魔女ッコ「マヤ」

恐るべき思い込み

思い込みにより本当に魔女となったマヤ。しかし、マヤがアルカナを使うこと以外は前回と同じ戦法なので、まずはトッドを戦闘不能にし、それからマヤに集中攻撃だ。

謎のスペース

鉱脈の中には、日の光が漏れている場所がある。セットボムで壁を崩して外に出ると、ガランとした空き地が。"アイテムチェッカー"があれば、ある物を発見できるぞ。

13日目 ジェイナスの暴挙は止まらない……

クライヴの子供、ケイトリンに聞いた西の駅から列車に乗り、「デューンキャニオン」へ。駅員のサイモンに「東に守護獣神殿がある」という話と「高速移動する物体を襲う魔獣」の話を聞き、神殿に向かった。馬に乗っていたら、途中でサイモンの言っていた魔獣に襲われたけど、やっつけたらドラゴンフォシルを15個も落としていった。そのまま神殿の探索を開始し、奥を目指した。すると今度はジェイナスが"グラムザンバー"で守護獣の生命力を吸い取っていた。止めようとしたけど、あまりの強大な力に手も足も出なかった。ジェイナスが去ったあと、またギャロウズがミーディアムを手にしていた。こんな形でしか石板を手に入れられないなんて、悲しすぎる……。

列車を襲う巨大蛇

デューンキャニオン駅周辺を馬で移動していると、緑の"！"が出て魔獣グラボイドが出現する。弱点の氷属性で攻撃し、ドラゴンフォシルを一気に15個ゲットしよう。

隠し部屋を見逃すな

フォーチュンギアの入り口から3つ目の部屋（通路）には、よく見るとヒビが入っており、セットボムで壊せる壁がある。中には期待の宝箱が置いてあるぞ。

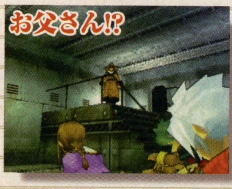
WANTED!

ジェイナス

14日目 やっとお父さんに会えた……

クライヴの家に戻り再度作戦会議。すると、過去の遺産を掘り出して、豊かに暮らそうとする宗教団体"運命の箱舟"から依頼がきた。依頼内容は、教団の神殿にもなっている"箱舟"の動力となるエネルギー結晶「キシュムの炎」の入手。南西の遺跡にあるそうなので、取ってきてほしいとのこと。遺跡のセキュリティを突破し、結晶を見つけて帰ろうとしたら、今度はミレディとアースガルズが現れた。絶体絶命のピンチだったけど、突然駆けつけてくれたお父さんの助けで、なんとか敵は追い払うことができたわ。お父さんはそのまま姿を消したけど、また会えるよね。

お父さん!?



驚異的な魔族の力

守護獣の力を吸ったばかりのジェイナスは、かなり強い。アルカナも跳ね返されてしまうので、仲間に補助アルカナをかけつつ、無理をしないでじっくりと戦うこと。

外つ国の遺跡に現れる魔獣バキューモンに「エジェクト」を発動されると、一瞬で入り口に戻されてしまう。

ふりだしに戻る!?

中盤にある金色のスイッチは、普通に踏んでも反応しない。上のネットにぶらさがり、勢いをつけて思い切り踏もう。

反応しないスイッチ

15日目 宗教団体「運命の箱舟」の人たち

"キシュムの炎"を持ち帰ると、今度は教団本部まで届けるように頼まれた。本部は海に浮かんだ小島にあるらしいので、ジョリーロジャーに戻って"高速砂上艇"を調達。港から南に向かい、本部にいる教祖のラミアムさんに結晶を届けたわ。教団について話を聞いている最中、教徒の人がきて「調査ポイントで金髪の女渡り鳥が暴れている」という報告が。そこでまた依頼を受け、女渡り鳥（たぶんマヤ）を止めることになった。

広大な砂の海へ！

教団は思ったより常識的だったけど、預言者ほどじゃないにしろ、少しうさん臭さを感じた。ギャロウズもそこが気になっていたみたい。

頑丈な装甲を破れ！

アースガルズと戦うときは、全員に光のアルカナ「バリアント」をかけておこう。体力をうまく調節すれば、展開されたバリアを無視してダメージを与えられる。ただし、自分の体力を減らしすぎて逆に倒されないように。

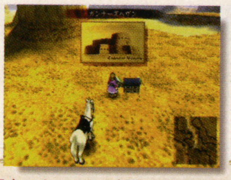
WANTED!

アースガルズ

寄り道 荒くれ者が集う狂気の闘技場

砂上艇を手に入れて、少し海を探索。ティティーツイスターから南にある大陸の廃線先で、妙な施設「ガンナーズヘヴン」を見つけた。ここは、凶悪な魔獣と闘い、勝てば報酬を得られる闘技場。ギャラリーには死闘を見物しようと富豪たちがあふれていたわ。

地図でいう北西の大陸で廃線を見つけたら、そのまま南下。



オーナーは自分を"インモラル伯爵"と呼ぶ変人だったわ。

ノーヴィスリーグをクリアして「アイテムチェッカー」をゲットせよ！

ガンナーズヘブン最低ランクの試合、ノーヴィスリーグを25ターン以内に突破すると"アイテムチェッカー"が手に入る。これがあれば、サーチウェブでマップ上に隠れたアイテムも発見できるようになる。必ず手に入れろ！

貴重品を残さずゲット！④
ハンフリースピーク：橋の下で死角になっている部分の隠し通路を入っていくと、マップの踏破率を教えてくれるゴブおじさんがいる。100％達成のあかつきには……。
フォーチュンギア：入り口近くの封印された部屋には、宝箱の回収率を教えてくれる宝箱が。ゴブおじさん同様存在する。こちらも100％達成時が気になるところ。

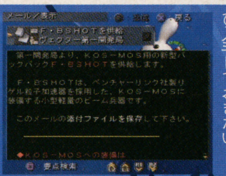
攻略 第2回
PS2 プレイステーション2

ゼノサーガ エピソードI 力への意志

発売中（2月28日発売） 価格■7,800円 ジャンル■RPG（ロールプレイング） 発売元■ナムコ プレイ人数■1人
ディスク枚数■1枚（DVD-ROM） URL■http://www.namco.co.jp/ 対応機器■PS2専用メモリーカード：（165KB使用）、デュアルショック、デュアルショック2、HDDユニット
備考■プレミアムボックス（12,800円）も発売中。

Jr.登場から巨大グノーシス脱出までを攻略！ メールイベントの発生方法も徹底的に紹介だ!!

攻略第２回は、メインキャラクターの一人、Jr.が登場するU-TIC艦隊から、歯ごたえ十分の広大なマップで迫る巨大グノーシスまでを、前号と同じく戦闘をメインにアドバイスしていく。さらに、ちょっと気になるメールイベントの発生場所も公開！ そこから入手できるアイテムなども詳しく紹介していく。

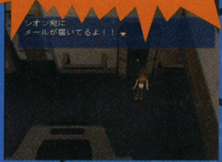


メールイベントの中にはアイテムやお金などが得られるものも。ぜひ入手しておきたい。

特殊武器にお金の大量ゲット!? メールイベントでウハウハ!!

圧倒的なデモで魅せてくれるメインイベントの一方で、プレイヤーを楽しませてくれるメールイベントの数々。しかし、発生条件は「あるときに」「ある場所に行く」とキビシイ。ここではその発生条件をこっそりと紹介するので、ぜひメール収集の参考にしてほしい。

戦闘マップでメールはこない！



敵の徘徊するマップ上ではメールイベントは発生しない。

ミユキのメール

KOS-MOSのバックパック必殺技用の武器が入手できるイベント。ただし、実際に武器が入手できるのは終盤になる。

秘密のメール　MAP ヴォークリンデ

ブリッジに行く途中、カギをなくして部屋に入れない兵士がいるあたりの休憩所で受信する。返事に「秘密メール読みました」を選ぶと終盤で武器が入手できる。

広告メール

ヴォークリンデのゾハルが保管されている格納庫にいる作業員に、メールアドレスを教えておくと広告メールがもらえる。ハミダシ攻略でも２通紹介している。

ニンジャアサルト　MAP ヴォークリンデ

ブリッジに行く途中、セグメント・アドレスNo.7の付近で受信。ほかの広告メールの受信場所でも受信できるが……。

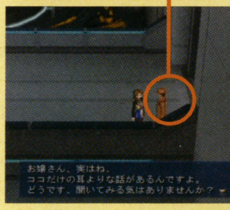
新スマッシュコート発売中　MAP ヴォークリンデ

ニンジャアサルトを受信したあとに、ヴォークリンデのスタート地点であるKOS-MOS調整室で受信できる。

ビーチバレー大会のお知らせ　MAP エルザ

カレー配達後に1Fの南側にある食堂に行くと受信できる。「4676年秋冬物入荷」と一緒に受信しておこう。

コイツがキーマンだ！



ゾハル格納庫の南東にいる作業員にメールアドレスを教えよう。

投資メール

投資メールはアイテムやお金、さらにアイテムの購入価格が割引されたりとお得なものばかりだ。広告メールで説明しているキーマンにアドレスを教えないと送られてこない。

特殊武器ゲット！

投資信託のご案内・医薬品　MAP ヴォークリンデ

ブリッジでの開発報告イベントが終わって、自室に帰るまでの間に発生。ブリッジから東側のスクリーンモニターのある通路の植え込みのあたりで受信。配当メールは、エルザのカレー配達時にエルザ1Fで受信する。

返事1	「ハセガワに投資します」を選んだ場合
	アクアジスト×5を入手 アイテムの市場価格が10%引き
返事2	「ヴェクターに投資します」を選んだ場合
	ロージストS×5を入手 アイテムの市場価格が10%引き
返事3	「ドーソンに投資します」を選んだ場合
	ゼータジスト×5を入手 アイテムの市場価格が10%引き

投資信託のご案内・産業　MAP エルザ

カレー配達後、ブリッジでマシューズにカタパルトデッキを調べてほしいと頼まれた直後。1Fのセーブポイント付近で受信する。配当メールは、ジギーとモモにエルザを案内している途中にB2のセーブポイント付近で受信。

返事1	「VL社に投資します」を選んだ場合
	4000Gを入手 A.G.W.S.用武器の市場価格が10%引き
返事2	「テスラに投資します」を選んだ場合
	6000Gを入手
返事3	「流通センターに投資します」を選んだ場合
	スピードスター×2を入手

投資信託のご案内・IT　MAP エルザ

ジギーとモモにエルザを案内している途中に発生。カタパルトデッキのコンソール付近で受信する。配当メールは巨大グノーシス以降のクエストで受信。詳しい場所は次号以降で紹介する予定だ。楽しみにしていてほしい。

返事1	「ACMに投資します」を選んだ場合
	4000Gを入手
返事2	「メルセデスに投資します」を選んだ場合
	8000Gを入手
返事3	「ヴェクターに投資します」を選んだ場合
	A.G.W.S.用アクセサリーの市場価格が10%引き

クラッカーを捕まえろ！

連続推理メールイベント。ヴェクターのネットワークに不法侵入する輩の身柄確保に協力してほしいと頼まれる。協力すればビッグな報酬がもらえるかも!?

追跡協力依頼　MAP ヴォークリンデ

レアリエン調整室でバージル初登場イベントを見た直後、またすぐにレアリエン調整室に入る。部屋の中央まで進むとメールを受信する。

返事に「おひきうけします」を選ぶ

協力に感謝する　MAP エルザ

カレーを届に行く途中、エルザのB1に下りて少し歩くとメールを受信する。「申し訳ありません」を選んでいると「残念だ」というメールがくる。

侵入者を確認　MAP エルザ

マシューズに頼まれてカタパルトデッキを調べたあと、同じカタパルトデッキ内でメールを受信。連続で「候補地のリスト」を受信する。

候補地のリスト　MAP エルザ

並外れた人工知能がはじき出した不法侵入者がいると思われる場所のリスト。どれでも報酬はもらえるが、オススメは返事３「貨物船が怪しい」だ。

返事1	「小惑星ルッツが怪しい」を選択すると侵入者を捕らえそこねるが、報酬はもらえる。
返事2	「発電衛星が怪しい」を選択すると侵入者の捕捉に失敗するが、報酬はもらえる。
返事3	「貨物船が怪しい」を選択すると侵入者の捕捉に成功して、報酬がもらえる。

返事に「貨物船が怪しい」を選ぶ

つづく!?

ちょっとおいしいハミダシ攻略

おわぁ！ なんとか間に合った!! 締め切りギリギリでわかった広告メールを２つ紹介するね。まず、「4676年秋冬物入荷」。エルザでカレーを配達したあとに、1Fのシオンが使っているキャビン（部屋）に行くと受信できるよ。部屋の真ん中にある丸型のテーブルのあたりを念入りに歩いてね。

©2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

U-TIC戦艦

グノーシスの襲撃によって撃沈されたヴォークリンデに近づく機影があった。Jr.率いる重武装艦デュランダルである。戦闘宙域を調査するJr.たちは、目の前にある現実に驚愕する。しかし、驚く間もなくU-TIC機関と思われる戦闘艦が姿を現した!

●セグメント・アドレス●
No.11(コート・冷を入手)

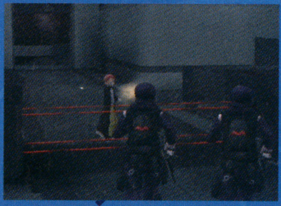
●デコーダ●
16(ヴォークリンデにて使用)

●パーティメンバー●
Jr.、メリィ、一般兵

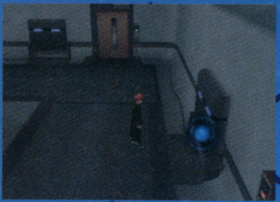
●主な入手アイテム●
ドラッグ系多し

トラップを解除しながらブリッジを目指せ!

U-TIC戦艦にJr.自らが乗り込んでの戦闘だ。謎の武装集団であるU-TIC機関は戦闘のプロ。艦内にさまざまなトラップを仕掛けている。あからさまに怪しいセンサーや仕掛けの施された扉に触れると、敵が出現して強制戦闘になってしまうので、周りに注意を払いながら進むこと。目指すはNo.3と書かれた扉の奥にあるブリッジ。艦内をぐるりと回ってNo.3カードを入手して、ブリッジへの扉を開こう。



センサーに触れると強制戦闘になる。センサーの解除スイッチを破壊して進もう。



扉の仕掛けは、扉から延びるコードの先にある機械を破壊すれば解除できる。

VS. ENEMY ▼ Jr.はA.G.W.S.に乗らずに戦おう

Jr.をA.G.W.S.に搭乗させれば戦力アップになるが、素早さが落ちるうえに、乗せるために1ターン消費してしまう。A.G.W.S.はボス戦だけに使って、通常の敵はそのままで戦うようにすること。

一度に出現する敵は多い。1体ずつ確実に倒していけば、たいしたダメージは受けないだろう。

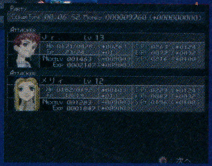
A.G.W.S.を呼び出す敵が1体だけいる。こちらもA.G.W.S.に乗り込めば楽勝だ。

VS. BOSS ▼ 一般兵を戦闘不能にして入手ポイントを増やせ

Jr.をA.G.W.S.に乗せてW-ACTで攻撃すれば戦闘自体は楽勝だ。ここでのポイントは、仲間を戦闘不能にしてJr.に入る経験値やポイントを多くすること。メリィと一般兵はゲストキャラなので成長させる必要はないのだ。しかし、メリィのA.G.W.S.はFHPが多いため戦闘不能にするのに時間がかかる。一般兵だけでも戦闘不能にしておこう。

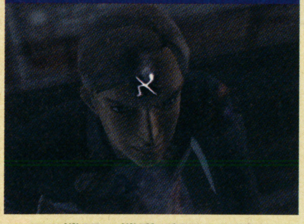
ボス	アンピクス
入手レアアイテム	B-MAX回路
入手アイテム	フレームリペアZ

仲間である一般兵の攻撃で、敵のカウンターブースト機能を弱めることが可能。



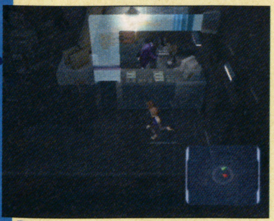
仲間が少なければ、配分される1人あたりのポイントや経験値が多くなる。

ドックコロニー



U-TIC機関の機動兵器との戦いで傷ついた船体を修理するために、エルザはドックコロニーに寄航していた。軍人を嫌うコロニーの人々の話をマシューズより聞いたシオンは、1人で街に出かけたアンドリュー中佐の身を案じてケイオス、ジギーとともに捜索へ向かう。

●セグメント・アドレス●
No.2

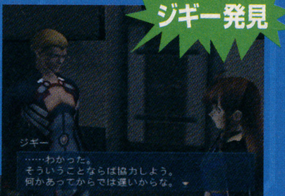


セグメント・アドレスNo.2はジャンク屋の地下工房にある。

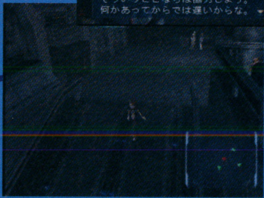
ジギーと一緒に中佐を探しに行こう

エルザB2のセーブポイント付近にいるジギーを仲間にしたら、中佐を捜しに街に向かおう。街の南に進むと、中佐がゴロツキに殴られるデモが発生する。さらに奥へと進めば、イベントが発生してエルザ内で中佐と再会できるのだ。このあと、ブリッジでマシューズに話かければ、巨大グノーシスへとストーリーは進行する。準備を整えてから出発しよう。

ジギー発見



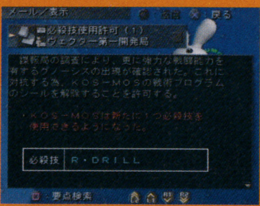
ジギーがいれば心強い。エルザのB2で仲間にしておこう。



街の南側は下り坂になっている。そこを進めばデモが発生する。

KOS-MOS必殺技 R•DRILL

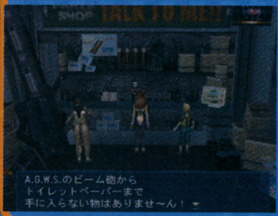
ドックコロニーの探索が始まると、KOS-MOSの必殺技「R・DRILL」が使用可能になる。中佐と再会後にパーティに加わるので、セットしておこう。WAITの強化も忘れずに。



R・DRILLは単体の敵を攻撃する突属性の必殺技だ。

攻略POINT ショップで買い物!

巨大グノーシスに進む前にショップで装備を整えよう。ここのショップはストーリーが進むと、A.G.W.S.が売りに出されるので、ちょくちょく覗くようにしたい。A.G.W.S.以外の品も充実している。

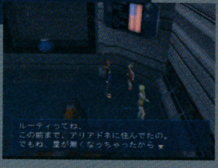


偽りのない言葉。本当に何でもそろうショップだ。

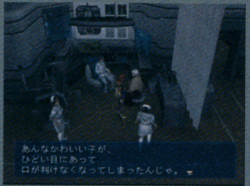
ルーティちゃん物語

ドックコロニーの北西にある病院には、ルーティちゃんというかわいそうな女の子がいる。非常に大きな事件に巻き込まれて両親をなくしてしまい、言葉を話せなくなってしまったのだ。元気づける方法はないのだろうか。

病院の一番奥の部屋にルーティちゃんはいる。話してくれない……。



彼女はアリアドネという星に住んでいたらしい。



街の人もルーティちゃんのことを心配している。

ちょっとおいしいハミダシ攻略

2つ目の広告メールは「パックマンが帰って来た!」だよ。ドックコロニーの南側でアンドリュー中佐が殴られているデモイベントが発生したら、すぐに同じくドックコロニー内にある病院に行ってみよう。待合室を歩いているとメールを受信できるよ。いい、デモを見たらスグだよ。中佐と再会したらダメだよ。

巨大グノーシス

第二ミルチアに向けてハイパースペースを進むエルザを、強力な力が宇宙空間へと引きずり戻す。そこにあったモノは、宇宙を覆い尽くすほどのグノーシス群。シオンたちは、エルザもろともソレに取り込まれてしまう……。

●セグメント・アドレス●
No.9（ロボパーツ左腕を入手）
No.13（以降のクエストでデコーダ入手）

●デコーダ●
9（同クエストで使用）
15（以降のクエストで使用）

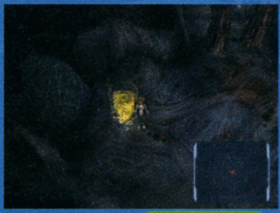
●パーティメンバー●
シオン、KOS-MOS、ケイオス、ジギー、モモ

●入手アイテム●
各攻略POINTで紹介

巨大なグノーシス内は大きく3つに分かれる

エルザと分断されてしまったシオンたちは、エルザを目指して巨大グノーシス内をさまよう。たしかに巨大ではあるが、道は一本道。ところどころにわき道などがあるが、すぐに行き止まりになっているので、まず迷うことはないだろう。

また、巨大グノーシス内は3つのブロックに分かれている。各ブロックの始まりにはセーブポイントがあるので、これを活用しながら進むといい。



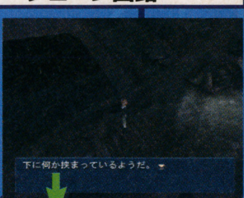
巨大というだけあって次のセーブポイントまでは遠い。しっかりとセーブしておくこと。

攻略POINT 1 スタートからデパート前まで

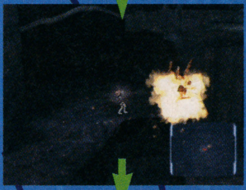
スタート地点をずっと進むとデパート前にセーブポイントがある。まずはそこを目指そう。途中にあるアイテムはどれもすぐに使うものなので、必ず入手して進みたい。特に眠り攻撃を防ぐナイトウォーカーはスタート地点近くで入手できるので、拾ったらすぐに装備しよう。

道幅が狭いため敵に追跡されたら逃げるのが困難。各所に設置されているトラップを利用して戦いを有利に進めよう。

●入手アイテム●
ナイトウォーカー
コート・炎
チューン回路

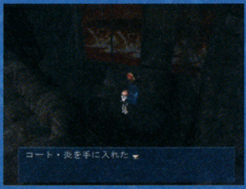


途中にあるエレベーターを下ろせないときは、下にある障害物を壊しに行く。



障害物を破壊した。これでエレベーターを動かせるようになったはずだ。

やった! エレベーターを下ろして先に進めるようになった。



「コート・炎」は比較的早めに入手できる。魚の看板を壊して入手しよう。

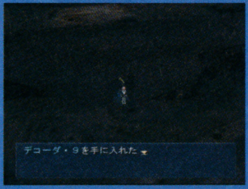
「チューン回路」は橋を渡して進んだ先で入手できる。スヴァロギッチが守っているぞ。

攻略POINT 2 デパートから研究塔前まで

デパート内にはアイテムが山ほどある。主にドラッグ系アイテムが多いので、すべて入手しておきたい。アイテムを入手しないのなら遭遇する敵は少ないので、簡単に先に進むことはできる。ちなみに、アイテムの多くある倉庫には、セグメント・アドレスNo.13がある。今は開けられないので発見だけすればOKだ。デパートを抜けたら次のブロックは目の前。西端でストリボーグを倒してデコーダ・9を入手したら、北に進んで研究塔へ。

●入手アイテム●
花の種
シールドクロック

デパート2Fにいるヒュードラはデコーダ・15を持っている。倒して入手しよう。

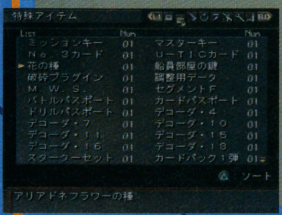


ストリボーグの背後にある宝箱にはデコーダ・9が入っている。必ず入手だ。

デパート1Fの倉庫にはセグメント・アドレスNo.13がある。

アリアドネといえば……

デパート2Fのヒュードラを倒して奥に進むと「花の種」を入手できる。説明をよく読んでみて、使い道を考えよう。どこかに花の好きなアリアドネ（星の名）出身者がいたはずだ。



アリアドネにしか咲かない「花の種」を入手!

攻略POINT 3 研究塔からボスまで

ここでの目的は地下300メートルにあるエルザに到着すること。まずは1Fの中央にあるエレベーターを動かすことに専念しよう。1～3Fにあるエレベーターの安全装置を解除（破壊）すればOKだ。3Fにはセグメント・アドレスNo.9があるので、先ほど入手したデコーダ・9で開けてアイテムを入手しておこう。

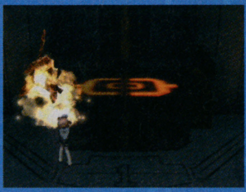
1Fのエレベーターを下りてしまえば、あとは一本道。ただし、地下にある巨大なエレベーターの先にはボスが待ち受けているので、準備をしてから進もう。

●入手アイテム●
マジカルハット

3Fのエレベーター付近にある扉を進むとセグメント・アドレスNo.9がある。

各階の安全装置を破壊しよう

エレベーターの両脇にある黄色いボックスがエレベーターの安全装置。各階に2つある。



塔の地下深くに

ヴォークリンデにあったゾハルがなぜここに!? 謎は深まるばかりだ。

ちょっとおいしいハミダシ攻略

メールイベントは探すのが大変だよね。条件の「あるとき」を過ぎると、もう見られないんだもん。だから、メールイベントを探すときは、1つイベントが起きたら次のイベントを起こすまでに、マップをぐるっと1周しなくちゃいけないんだ。ああ、また足を棒にして歩き回るのかぁぁぁ。

©2001 NAMCO LTD.， ALL RIGHTS RESERVED

VS. ENEMY 強敵たちも弱点を突けばイチコロだ!

巨大グノーシスにはHPが多い強敵がそろっている。しかし、弱点を突いた攻撃をすれば、それほど苦戦はしない。キチンとキャラと使う技を選んで探索に挑もう。また、どの敵も眠りや毒などの特殊攻撃を繰り出してくるので、スキルやアクセサリなどで防御策をとっておくこと。

マップ上のトラップも活用すれば、戦いはさらに楽になる。この間に逃げてもいい。

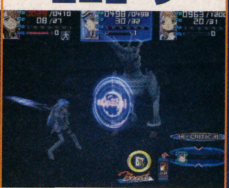
ユニコーンには要注意

マップ内の最強のザコ敵・ユニコーン。こいつは味方がやられると復活させる特殊能力を持っているのだ。ただし、ユニコーン単体になると復活させられないので、周りの敵はまとめて倒すようにしよう。

復活の奇跡は3回まで使ってくる。できるならば使わせずに倒したい。

オススメパーティ シオン、KOS-MOS、モモ

このマップでのオススメメンバーはシオン、KOS-MOS、モモの3人。エーテル能力の高いキャラをメインに選んでみた。しかし、これでは物理攻撃が心もとない。そこでA.G.W.S.の登場だ。ドックコロニーでフレームやジェネレーターを強化して、A.G.W.S.用武器・AXE11AGを4つ購入して装備させておこう。これでエーテル、物理ともにスキのないパーティが作れるのだ。ボス戦もこのまま挑んで大丈夫だ。



	ケルベロス	フェアリー	オーガ	ヒュードラ	リザードマン	ユニコーン
弱点	雷、ビーム、エーテル攻撃点	突、物理攻撃	気、エーテル攻撃	炎、エーテル攻撃	斬、冷、エーテル攻撃	突
特殊攻撃	物理攻撃力低下	眠り	物理防御力低下	なし(頻繁に防御する)	毒	なし(仲間を復活させる)
	炎属性の全体攻撃を仕掛けてくる。パーティ全員でエーテル攻撃で集中攻撃すれば、1ターンに1体は倒せるはず。	眠り攻撃を使うので、「ナイトウォーカー」を必ず装備しよう。A.G.W.S.に乗っていても眠りは受けないですむ。	物理防御低下を使ううえに、物理攻撃力が高い。ショップで海のペンダントを買ってスキルを引き出しておくこと。	複数で出現するが集中攻撃をかけて1体ずつ倒せば、それほど怖い敵ではない。防御していない敵から倒そう。	AXE11AGを装備したA.G.W.S.で攻撃すれば楽勝だ。毒を使うので、スキルを忘れずにセットしておくこと。	全体攻撃を使ってユニコーン以外の敵を先に倒すこと。KOS-MOSやA.G.W.S.のバックパック攻撃が効果的だ。

VS. BOSS 1 中ボス3体は共通して斬撃に弱い

宝物や進行ルートを守っている3体の中ボスたち(スヴァロギッチ、ストリボーグ、ペルーン)。こいつらは共通して斬撃にめっぽう弱いので、KOS-MOSのR・BLADEやケイオスの雷斬掌などが効果的だ。しかし、一番有効なのはA.G.W.S.用武器のAXE11AG。W-ACTなら1000程度のダメージを与えられて超オススメなのだ。

ドックコロニーでA.G.W.S.の装備を整えておけば楽勝だ。

レベル15を超えると全体攻撃を覚え始める!

レベル15を超えると各キャラが全体攻撃のできる必殺技を覚え始める。中盤から終盤にかけての主力攻撃になるので、SPEEDを強化して2撃目に繰り出せるようにしておこう。

Jr.の嵐のワルツ。突属性のついた物理必殺技だ。次のクエストからお世話になるぞ。

ジギーのメテオショット。炎属性のついたエーテル必殺技だ。中盤はかなり使える技だ。

VS. BOSS 2 A.G.W.S.とエーテル技で勝利をつかめ

ガーゴイルがオウドゴギーを2体引きつれて登場。どちらも斬攻撃に弱いので、中ボス同様にKOS-MOS、ケイオス、A.G.W.S.で戦おう。一番重要なのは、ドラッグを使ってでもシオンの全体回復エーテル技・メディカスオールを覚えること。ほかのキャラに譲渡しておけばなおよしだ。倒し方は、先にオウドゴギーを倒して、それからガーゴイルに攻撃していくこと。オウドゴギーがガーゴイルを回復させるからだ。

KOS-MOSのエーテル技・ダウンフォルスで攻撃力をダウンさせてもいい。

4ケタダメージに

中ボス同様A.G.W.S.のAXE11AGによる攻撃が一番効果的だ。W-ACTで4回攻撃すれば勝利できてしまうハズだ。

ガーゴイルはボロボロ

	オウドゴギー	ガーゴイル
弱点	斬、物理攻撃	雷、斬
入手レアアイテム	フレームリペアZ	指揮官の紋章
入手アイテム	フレームリペアA	銀の頭冠

ちょっとおいしいハミダシ攻略

ドックコロニーにある病院で、キャラの身長や体重を計れるんだよ。病院の受付の近くにあるから探してみてね。メインメニューのキャラクターで移動キャラを変えれば、全員の反応を楽しめるよ。息抜きに一度試してみてね。どうやらシオンはちょっと太ったみたいだけど……フフフ。

攻略 第2回
PS2 プレイステーション2

サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！

発売中（3月7日発売） 価格■6,800円 ジャンル■SLG（サッカー育成シミュレーション） 発売元■セガ／スマイルビット プレイ人数■1人
ディスク枚数■1枚（DVD-ROM） URL■http://www.smilebit.com/ 対応機器■デュアルショック2、PS2専用メモリーカード（330KB〜）
備考■ —

J1昇格後の目標はJ1優勝！ さらにクラブを強化せよ!!

前回の攻略では、J1昇格までの2年間の道のりを紹介した。昇格の次の目標は、当然J1優勝！ というわけで今回も、役立つ情報を満載しての育成レポートをお届けする。目指せ！ 常勝クラブ!!

3年目／1月〜3月 設備投資で育成強化！

J2での優勝賞金が10億円。そして昇格とともにテレビ局が格上げになり、スポンサーとの契約金も大幅にアップ！ 短期間でJ1優勝を目指すなら、この資金は選手獲得に使うところだが、常勝クラブ育成のためにまずは設備投資！

いきなり才能に目覚めた高野選手。今年は活躍するの？

設備投資は早めが吉！

今回は一気に『クラブハウス』拡張、『練習グラウンド』増設（長芝）、『サウナ』増設、『パワージム』の改築で、合計19億6715万円の出費。金額が大きくなるときは、建設系スポンサーがいると超うれしい。

疲れを軽減しつつ練習効果を上げるなら、まずはグラウンド増設だ。

クラブハウスを拡張すると設置スペースが増える。改築も忘れずに。

条件付きスポンサーは？

業務拡大でスポンサーの契約条件が変わったら……。

条件を守れるかどうか確認して再契約。かなり厳しい条件もあるのでかならず確認！

グラウンド施設による練習効果上昇

	技術系	身体系				
		反応速度	走力	キック力	競り合い	スタミナ
照明（×1）	D	D	D	D	D	D
グラウンド数2	A	A	A	A	A	A
芝（短）						
芝（長）						

	個性化	メンタル系	ポジション理解力	戦術理解	システム理解	疲労軽減
照明（×1）	D	E	E	E	E	
グラウンド数2	A	B	C	C	C	
芝（短）						E
芝（長）						D

クラブハウス施設による不満・ケガ・疲労の軽減

施設名称	設置必要ブロック数	効果	ケガ回復	疲労回復	コンディション
ビュッフェ（レベル1）	1	練習による疲労上昇率を軽減、スタミナ上昇率をアップ		E	
（レベル2）	1			C	
ラウンジ（レベル1）	1	練習時の「選手不満」「監督不満」の軽減			
（レベル2）	1				
マッサージルーム（レベル1）	2	練習による疲労上昇率を軽減	C	D	
（レベル2）	2		B	C	
医療室（レベル1）	1	練習によるケガ発生率を軽減。ケガ選手の復帰を早める			
（レベル2）	1				
サウナ（レベル1）	2	練習による疲労上昇率軽減	C	D	
（レベル2）	2		B	C	
娯楽室（レベル1）	2	コンディション上昇率アップ 練習時の「選手不満」の軽減			B
（レベル2）	2				A
サポーター交流室（レベル1）	3	「コンディション」サイクルの変化。「起用法不満」「戦績不満」「サポーター不満」の軽減			
（レベル2）	3				

クラブハウス施設による練習効果上昇

施設名称	設置必要ブロック数	効果	技術系	身体系					個性化	メンタル系	ポジション理解力	戦術理解	システム理解
				反応速度	走力	キック力	競り合い	スタミナ					
スピードジム（レベル1）	2	練習による身体系能力の「反応速度」「走力」の上昇率がアップ		C	C								
（レベル2）	2			A	A								
パワージム（レベル1）	2	練習による身体系能力の「キック力」「競り合い」の上昇率がアップ				C	C						
（レベル2）	2					A	A						
戦術指導室（レベル1）	3	練習による全作戦、全システムの上昇率がアップ								D	D	D	D
（レベル2）	3									B	B	B	B
プール（レベル1）	3	練習による身体系能力の「スタミナ」の上昇率アップ						C					
（レベル2）	3							A					
データ分析室（レベル1）	1	練習による「ポジション理解力」「戦術理解」「システム理解」の上昇率がアップ							D	D	D	D	D
（レベル2）	1								B	B	B	B	B
ハイテクジム（レベル1）	4	練習による「技術系」「身体系」「個性化」の上昇率アップ	C										
（レベル2）	4		A										

※表中の記号は効果の度合いを意味します。Aが最高でB>C>D>Eとなります。

Original Game ©SEGA CORPORATION,1999 ©Smilebit／SEGA CORPORATION,2002

3年目／4月 J1初年度は主力選手のケガでスタート

施設も整え、これからの課題は優秀な選手の獲得！ と考えていた矢先、いきなり主力選手が試合中のケガに倒れる……。試合中のケガは防ぎようがないとはいえ、かなりイタイ。ケガをした選手には練習をさせずに回復を待つ……。

荏神選手は3回（5カ月間）もケガ。給料ドロボウ……。

3年目／5月 優秀な選手から売り込み!?

辛いことがあっても、明日を夢見て生きよう。そう誓った代表兼監督の生きる希望となったのが、堀崎スカウトの活躍だ。毎ターンごとに、優秀な選手をリストアップしまくり。しかし資金が……。

3週前半にリストアップされたネチポレンコ選手……。

3週後半に自ら移籍希望！ クラブの格が上がったの？

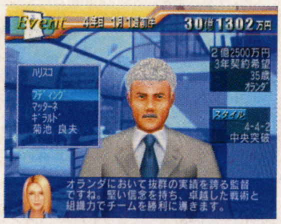
3年目／12月 石井選手の引退で幕を閉じる……

主力選手のケガに泣いたJ1初年度の最後に待っていたのは、クラブを初期から支えてきてくれた石井選手の引退だった……。選手が40歳近くなり契約が終了すると引退するけれど、これはあまりに早すぎ……。ちょっとホロリ。

選手が引退する前に、次代を担う選手育成もしないとね。

4年目／1月 若手選手と大量に契約！

結局J1初年度は8位で終了。その賞金1億5000万円と、またもや格上げしたテレビ局の契約料5億円。そして約21億円というスポンサー契約料を手に、4年目に突入。今年こそは優秀な選手を獲得だ！ と、その前に監督選び。優秀な監督が多そうなので迷うなぁ。



この監督の戦術指導力はかなり優秀。超オススメ！

選手獲得も積極的に。合計5人と契約してみたのだ。

4年目／9月 西沢選手に留学の話が来た!!

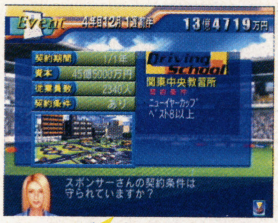
選手もそろってきたし、そろそろ留学でも出してみるか、なんて考えていたら、西沢選手に南アフリカ・ヨハネスバーグFCから短期留学の話が舞い込んだ。FWの西沢選手にはピッタリの場所じゃん。それに1年間無料もおいしい〜。

このおいしい話は、ホームタウンの発展のおかげか？

留学先によっては能力が下がるなんてことも……。西沢選手の場合は、まあまあの成長具合ってとこかな？

4年目／12月 条件付きスポンサーとの契約を死守！

2億円という契約金に目がくらんで、厳しい条件を無視して契約したスポンサー・関東中央教習所。もし条件が守れなかったら、契約金は返還しないといけない。このピンチ、切り抜けられるか!?



ニューイヤーカップは一発勝負だから番狂わせも……。

『特別調整』練習で、選手の調子を整えて勝負だ！

Check! Point 勝ちたい試合に向けて『特別調整』を使え！

前回紹介した練習効果表には掲載しなかった『特別調整』。なぜならこの『特別調整』は、選手の能力を上げるのではなく、コンディションを調整する練習なのだ。非常にリスクが大きいので、使い方が難しいぞ〜。

選手名の右にある三角形でコンディションを見て、必要な選手にのみ使うようにしたい。

『特別調整』した選手の疲労は極限状態。このままじゃケガは必至。

『休養』や『自主トレ』でコンディションを保ちつつ疲れを取ろう。

初期キャンプ地＆留学先効果

国名	クラブ名	留学金（半年）	留学期間	技術系：タックル	パスカット	シュート	GK技術	飛び出し	ドリブル	キープ力	プレイスキック精度	トラップ	キック精度	セットプレー	ヘディング	身体系：キック力	反応速度	スタミナ	競り合い	走力
南アフリカ	ヨハネスバーグFC	5600万円	短期		C	B		C	B	B		C			A	B	B	B	B	B
チリ	サンチャゴFC	4800万円	標準			A						C			B		B	B	C	
ブラジル	ポルトアレグレFC	8900万円	標準			B	-C	-C	B	B	B	B	B	C	B	B		C		B
スペイン	ラコルーニャFC	3400万円	短期	C	C	B		C		C			C	B		C		B	B	C
チェコ	プラハFC	5800万円	短期	B	B				C	C		C			C				B	
ポルトガル	コインブラFC	2400万円	短期	C	C	C			C	C		C	B	-C	C			-C	C	

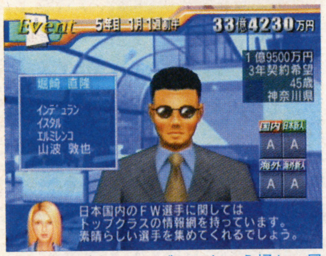
国名	個性化：攻撃意欲	守備意欲	ストライカー	ポストプレイヤー	ウイング	ドリブラー	パサー	メンタル系：勘、読み	統率力	判断力	メンタリティ	左	中	右
南アフリカ	C			B	C	C	C	B			-C			
チリ	B		B	B				B		C				
ブラジル	A	-C	B	B	C	B		C		B		C	C	C
スペイン	C	-C	C		B			C						
チェコ	-C	A	-C			C	C		-C	C	B			
ポルトガル	C	C				C	B	-C		C			B	

国名	理解力：GK	CDF	SDF	DMF	OMF	FW	ポストプレイ	左サイドアタック	右サイドアタック	中央突破	カウンター	ゾーンプレス	ラインディフェンス	3・6・1	4・5・1	5・4・1	3・5・2	4・4・2	5・3・2	3・4・3	4・3・3
南アフリカ		-C		C		B	B			C	C	C		C	-C	-B	B	B	C	-B	B
チリ					C	B	A	B	C		B			-C	-C		-C	B		B	A
ブラジル		-C	C	C	B	A		C	C	B			B	-C	-C	-C		B			B
スペイン				C		C	B	B	B	C				-C		B		B			
チェコ		B	B	B	-C		-C				A	B	B	C	B	A	B		A	-B	-B
ポルトガル		C	C	C	C	C	C				B			-C	B	-C	B	B			-C

※表中の記号は能力の上下を意味します。Aが最高に伸びて、B＞C＞－C＞－Bとなります。－Cと－Bは能力が下がります。

ゲーム序盤に活躍するオリジナル日本人選手を紹介!!

さてさて今回も、ドリマガ「サカつく」攻略班の大実験! 育成レポート中で紹介した、堀崎スカウトの能力を検証していく。ゲームスタート2年目で出現した堀崎スカウトが、どれくらい優秀なのかを証明するぞ。特に着目したのが、能力が高いながらも契約金が安い、つまりゲーム序盤で活躍する選手をどれだけリストアップするかという点だ。その結果が下のリスト。2年間でこれだけの人材をリストアップするとは、堀崎スカウト恐るべし! 秘書コメントと選手の特徴付きで紹介するので、序盤のプレイに役立ててくれ。



パンチパーマにサングラスという怪しい風貌ながら、序盤のスカウトとしては優秀!

今回は「安い・速い・うまい」選手を紹介したが、Jリーガーも多数リストアップしたぞ。

Check! Point 選手契約で注意すべき点は?

シミュレーションゲームなのに、目に見える形での数字がほぼ存在しない「サカつく」。そこで重要になるのが、秘書やコーチ、監督のコメントだ。特に選手との契約の際は、このコメントからいろいろな情報を読み取る必要がある。また、選手の特徴を示すメッセージから、その選手の成長度合いを読み取ることも重要だ。基本的に選手の成長は「早熟・平均・晩成」の3パターンに分かれるので、今、自分のクラブに必要な選手なのかどうかを判断する際に役立て、こだわりクラブを作ってみよう。

どんな優秀な選手でも、交渉に失敗したらアウト。残り交渉回数には注意しよう。

外国籍選手の場合は、クラブに合流するまでに2カ月以上かかる点も忘れずに。

名前	身長	体重	基本ポジション	きき足	タックル	パスカット	シュート	GK技術	飛び出し	ドリブル	キープ力	プレイスキック精度	トラップ	キック精度	セットプレー	ヘディング	キック力	反応速度	スタミナ	競り合い	走力
沖 智裕	171	66.9	GK	R	◎	△	△	◎	◎	△	△	◎	△	○	△	△	○	○	○	○	◎
古島 清彦	187	80	GK	R	△	△	△	○	○	△	△	○	△	○	△	△	○	○	○	○	○
馬場 一裕	172	62.4	GK	R	△	×	△	○	○	△	△	○	△	○	×	△	○	○	○	○	○
弦岡 卓	188	80	CDF	L	○	○	△	×	×	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	◎	○
香田 恭一	185	80	CDF	L	◎	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	◎	○
上谷 知之	173	67	CDF	R	○	○	◎	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
青雲 栄治	182	60	CDF	R	◎	◎	○	△	×	○	○	◎	○	○	○	◎	○	○	○	◎	○
大上 彦一朗	175	64.2	CDF	R	◎	◎	△	×	×	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	◎	○	○
立花 充	180	75	CDF	L	◎	◎	○	×	×	○	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	○	◎	○
丘山 滋	180	74	SDF	L	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	○
玉多 誠	179	80.1	SDF	L	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
弘瀬 静一	166	58	SDF	R	○	◎	○	×	×	◎	○	○	○	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎
中村 勝	177	80	SDF	R	○	○	○	×	×	○	○	○	○	◎	○	○	○	◎	○	○	○
氷山 寛樹	168	60	SDF	L	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
関 健一	167	65.7	DMF	R	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
古仁屋 康弘	184	81	DMF	R	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
戸谷 陽一	183	73	DMF	R	○	○	○	×	×	○	○	○	○	◎	◎	○	◎	◎	○	○	◎
三輪 正則	177	69	DMF	R	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
上原 一之	173	78	DMF	L	○	○	○	×	△	○	◎	○	○	◎	○	◎	○	○	○	○	◎
田町 慶介	170	65	DMF	L	○	○	○	×	△	○	◎	○	○	◎	◎	○	○	○	○	○	○
波田 猛	177	76	DMF	R	○	○	○	△	×	○	○	○	△	○	○	△	○	△	○	○	◎
磐井 順一	187	77	DMF	R	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
源 紫電	178	72	OMF	R	○	◎	◎	×	×	◎	○	○	○	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○
江上 篤彦	178	70	OMF	L	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
市河 卓人	171	61	OMF	R	△	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
新井 典孝	183	79	OMF	R	○	○	○	×	×	○	◎	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	○
野口 幹久	172	81	OMF	R	○	○	○	×	×	◎	○	○	○	◎	○	○	◎	○	○	○	◎
養田 成明	185	71	OMF	R	△	◎	○	×	×	◎	○	○	○	○	○	○	○	△	○	◎	◎
松元 茂夫	180	73	FW	R	△	○	◎	×	△	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	◎	○
富士元 壮一	185	68	FW	R	○	△	◎	×	×	◎	○	◎	◎	○	○	○	○	○	○	○	◎

※表中の記号は選手の能力を意味します。☆が最高で◎>○>△>×となります。

Check! Point ユースチームで新人を育てよう!

クラブの運営が安定してくると、1月のイベントとしてユースチームが設置できる。このユースチームは、自クラブの下位組織（野球の二軍とは違う）で、毎年ホームタウンのタウンレベル（経済発展都市や環境振興都市という表示）に合わせて自動的に選手が入団してくる。また、ユースの選手は、1月の『新人獲得』の際に獲得が有利になるという特徴がある。19歳まで在籍させることができ、新人として獲得したときにはすでに自クラブのシステムや戦術をある程度得意にさせられるのも大きな魅力だろう。ゲームを進めていくにしたがい、即戦力となる選手の存在は不可欠となる。22人の在籍選手との入れ替えをスムーズに進めるためにも、ユースチームをうまく活用できるようになろう。

設置費用と維持費が必要だが、自動的に選手を育成してくれるのでラクチン。

選手の入団はタウンレベルに合わせられ、特に有力な選手のみが表示される。

ベテラン選手に指導させる!

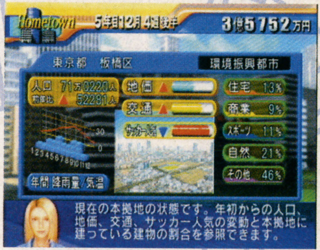
自クラブの30歳以上の選手を指導者としてつけられる。

ユース選手は指導者の後継として特徴を受け継ぐが、相性が合わないと成果は出ない。

ユースの選手は1月に契約

自クラブを希望してくれてるだけあり、獲得にも有利だ。

優秀な選手を集めるためには?

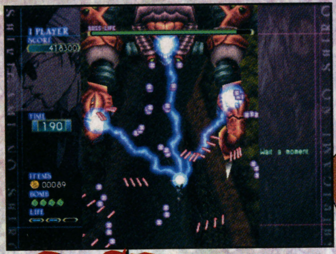


ホームタウンのタウンレベルを変えるには『資本投資』だ。サッカー人気が重要かな?

秘書コメント	選手の特徴	名前
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃より守備を重視するスタイルです。ごく希に気が荒れる事もあるそうです。	正に鉄壁ともいえる技術を持つ。	沖 智裕
恵まれた体躯を生かした堅実なセービングで安定感を誇る守護神です。その人柄から人望も大きく、味方からも信頼されています。	抜群のGK技術でゴールを守る。	古島 清彦
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃より守備を重視するスタイルです。あえて言えば、少々疲れやすいそうです。	GKとして世界級の判断力を持つ。	馬場 一裕
世界に通用する素晴らしい選手ですね。極めて高い守備意識を持っている様です。あえて言えば、少々疲れやすいそうです。	非常に抜かれにくい技術派DF。	弦岡 卓
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃より守備を重視するスタイルです。少々怪我しやすい選手という事ですよ。	巧みなタックルが売りの期待のDF。	香田 恭一
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃より守備を重視するスタイルです。少々怪我しやすい選手という事ですよ。	非常に冷静な判断力の持ち主。	上谷 知之
体を張った守備と、空中戦で威力を発揮するヘディングの強さが光る、日本を代表するセンターバックです。	全体を見極めつつDFタイプに忠実。	青醫 栄治
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃より守備を重視するスタイルです。比較的気性の荒い傾向があるそうです。	これだけのスタミナは世界でも有数。	大上 彦一朗
遂に私たちのオファーに応えてくれました。極めて高い守備意識を持っている様です。比較的気性の荒い傾向があるそうです。	巧みなタックルが売りの期待のDF。	立花 充
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃に重きを置くプレイスタイルです。少々疲れやすい傾向があるそうです。	DFタイプを熟知しムダのない行動。	丘山 滋
世界に通用する素晴らしい選手ですね。守備意識が、やや強く感じられます。比較的気性の荒い傾向があるそうです。	理解力に長け、システムを崩さない。	玉多 誠
知る人ぞ知るという選手の登場ですね。無尽蔵とも言えるスタミナを生かしタフな防御を行うDFです。	圧倒的な走力と運動量は世界有数。	弘瀬 静一
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃より守備を重視するスタイルです。あえて言えば、少々疲れやすいそうです。	DFタイプを熟知しムダのない行動。	中村 勝
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃より守備を重視するスタイルです。あえて言えば、少々疲れやすいそうです。	戦術の理解から行動までムダがない。	氷山 寛樹
世界通用する素晴らしい選手ですね。攻撃に重きを置くプレイスタイルです。あえて言えば、少々疲れやすいそうです。	世界中をわかせる見事なパス。	関 健一
世界に通用する素晴らしい選手ですね。極めて高い守備意識を持っている様です。少々疲れやすい傾向があるようです。	世界中をわかせる見事なパス。	古仁屋 康弘
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃に重きを置くプレイスタイルです。持久力面に不安を残す選手ですね。	世界中をわかせる見事なパス。	戸谷 陽一
世界に通用する素晴らしい選手ですね。極めて高い守備意識を持っている様です。あえて言えば、少々疲れやすいそうです。	見事なパスには世界が注目する。	三輪 正則
世界に通用する素晴らしい選手ですね。極めて高い守備意識を持っている様です。比較的気性の荒い傾向があるそうです。	見事なパスには世界が注目する。	上原 一之
遂に私たちのオファーに応えてくれました。攻撃より守備を重視するスタイルです。疲れを溜めると怪我しやすいそうです。	見事なパスには世界が注目する。	田町 慶介
世界に通用する素晴らしい選手ですね。極めて高い守備意識を持っている様です。少々疲れやすい傾向があるようです。	圧倒的な走力と運動量は敵無し。	波田 猛
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃より守備を重視するスタイルです。あえて言えば、少々疲れやすいそうです。	正確さで頼りになるキックが魅力。	磐井 順一
知る人ぞ知るという選手の登場ですね。切れ味鋭いドリブル突破で、敵陣深くを切り裂く名サイドアタッカーです。	世界レベルの冴えわたるドリブル。	源 紫電
柔軟なボール技術と抜群のスピードを誇るチャンスメーカーです。得意の左サイドからのセンタリングは大きな武器ですね。	見事なパスには世界が注目する。	江上 篤彦
世界に通用する素晴らしい選手ですね。非常に攻撃的なプレイスタイルです。ごく希に気が荒れる事もあるそうです。	世界中をわかせる見事なパス。	市河 卓人
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃に重きを置くプレイスタイルです。少々疲れやすい傾向があるようです。	強力なボールキープの攻撃拠点。	新井 典孝
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃に重きを置くプレイスタイルです。少々疲れやすい傾向があるようです。	世界中をわかせる見事なパス。	野口 幹久
世界に通用する素晴らしい選手ですね。非常に攻撃的なプレイスタイルです。少々疲れやすい傾向があるようです。	見事なパスには世界が注目する。	養田 成明
世界に通用する素晴らしい選手ですね。攻撃に重きを置くプレイスタイルです。比較的気性の荒い傾向があるそうです。	世界有数の競り強さを誇るハンター。	松元 茂夫
世界に通用する素晴らしい選手ですね。非常に攻撃的なプレイスタイルです。ごく希に気が荒れることもあるそうです。	世界有数の突破力が魅力の技巧派。	富士元 壮一

式神の城

ついに発売となった本作「式神の城」。今回はステージ3〜4のボス攻略と、日向&ふみこのドリマガ独占設定を公開。ファン待望のイベント告知もあるぞ！



ドリマガ特報 Xbox

対応機種■Xbox

発売中（3月14日発売）

価格■5,800円

ジャンル■SHT（シューティング）

発売元■メディアクエスト

プレイ人数■1〜2人　ディスク枚数■1枚

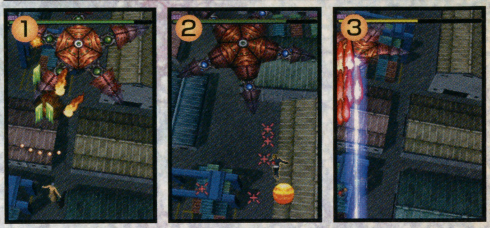
URL■http://www.mediaquest.co.jp

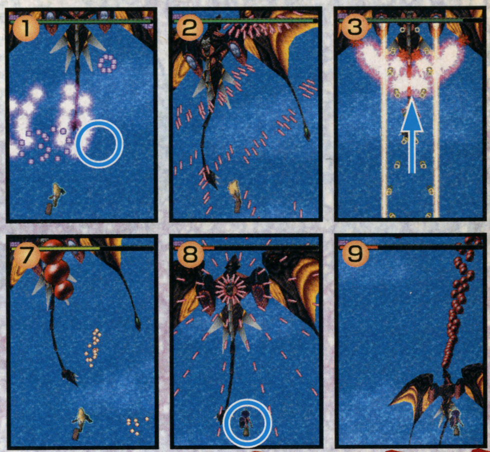
対応機器■アーケードスティック（仮称）

備考■初回版はオリジナルピクチャーレーベル仕様。設定資料集付き。

TM

7月23日





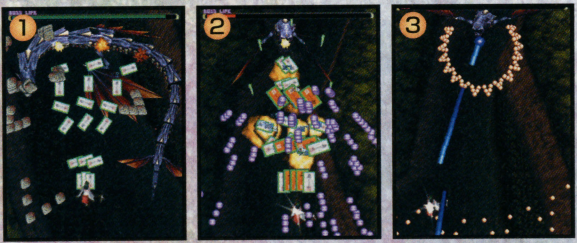
中盤ステージボス攻略&ふみこ・日向の設定

7月23日　18時35分　都内直下に

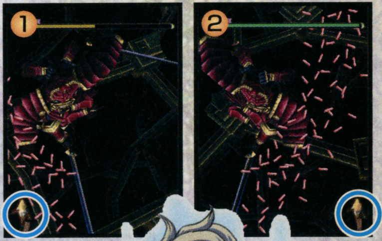
ステージ3以降のボスの特徴として、前回より攻撃自体が激しいことはもちろん、ダメージによる攻撃パターンの変化が2段階になることがある。攻撃がより多彩になるためパターンが覚えにくい。逆にパターンをモノにすれば、点数稼ぎも楽になる。右で告知するスコアアタックには絶対必要だ。

キャラクター設定では、ふみこの意外な真実が判明する。

4-1



①最初は画面下から来るので注意。胴体を撃つと徐々に短くなる。②ダメージ後は緑の矢を破壊すればピンク弾の回避は容易。③画面下で通常弾の隙間を移動。小夜なら式神。



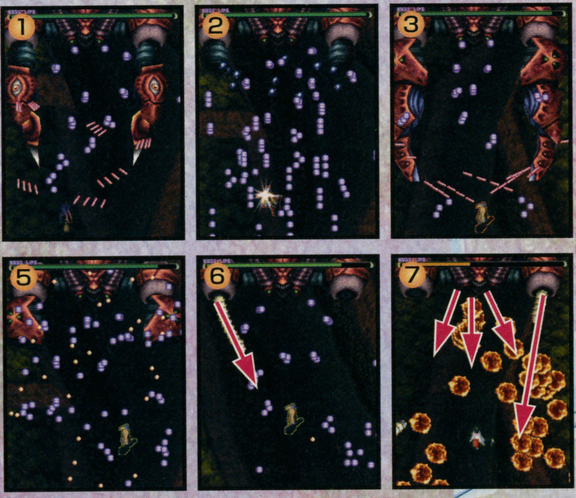
4-2

本体

①ピンク弾を放射状に放つ。じつは顔正面に張り付くと安全。だが、撃ちすぎると②になった瞬間被弾する。②ダメージ後は炎を放射状に放つ攻撃に。写真の位置付近が比較的安全。

腕

①1本目先端は赤弾拡散攻撃。②根元はピンク弾になる機雷を撒くので、画面下で攻撃。③2本目先端は赤弾をつなげて撃つ。④は破壊可能な青玉。⑤そして通常弾ばらまき。⑥〜⑦最後の根元は自機を追尾する蛇。執拗な追尾ではないが、本体の攻撃に注意。



BOSS 悪バウマン

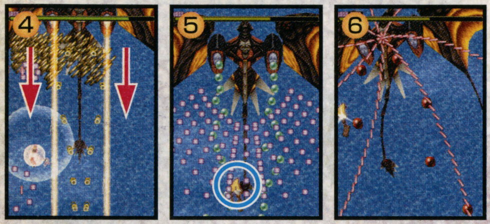
©2002 Alfa System co.,ltd. All rights reserved. Published by Mi-PiC Corp.

12時09分前2匹の鬼は陽動と判明

3-1

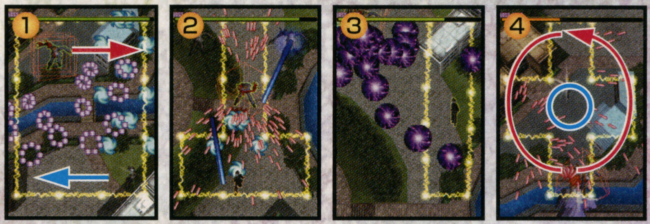
①この炎は破壊すると5方向弾になる。ボス本体だけを攻撃。②照準と重なると炸裂弾を発射。常に小刻み移動で問題なし。③左右移動しながらのレーザー攻撃。画面左右端は安全地帯だ。④再び①～②ときたレーザーの時は、直前にピンク弾を放つ。これを避けてから画面端に移動。⑤ダメージ後の体当たりは、画面中央が安全。⑥分離回転はボス正面で上下して隙間をくぐる。⑦さらにダメージでボスが裏返り、破壊可能な緑弾と多方向通常弾を撃つ。小夜なら正面で式神。⑧不安なら画面左下に移動で攻撃をしよう。じつは安全地帯だ。⑨炎を吹きながらの回転は画面左右下が安全。炎は破壊可能だが得点はなし。

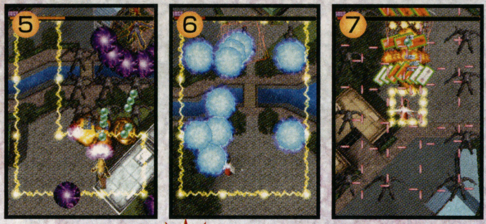
3-2



①リング状のピンク弾は矢印付近で攻撃。②赤弾は大きな隙間を縫うように回避。③ダメージ後のレーザーは画面中央で少しずつ上へ。④左右に逃げると赤とピンク弾がくるので回避困難。⑤扇状のピンク弾＆緑弾連射は、中央下より1キャラ程度左右にズレて攻撃。⑥の小さい赤玉は撃たずに赤弾の隙間を移動。⑦の大きい赤玉は撃っても撃たなくても破裂するので注意。⑧大ダメージ後の赤弾連射は隙間に。⑨～⑩赤玉は画面端の分だけ破壊して道を作る。

3-3



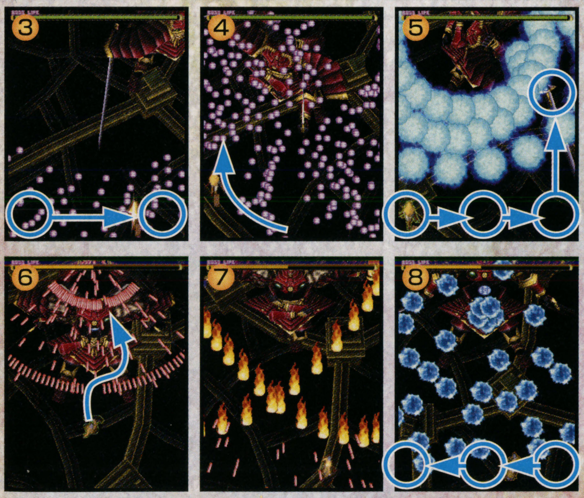


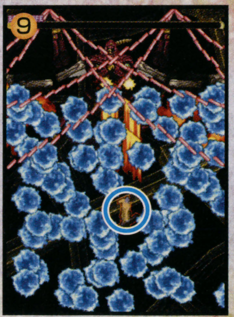
①ボスと対角線上に移動してピンク弾を回避。②ザコを先に倒す。赤弾は必ず大きな隙間がある。③紫玉を見ながら上下回避。④ダメージ後の十字囲みは、印の範囲を左回りで回避だと簡単。⑤正面からハイテンションを駆使して攻撃。⑥写真の位置付近で回避。⑦ハイテンション駆使か、危険ならボムを惜しまない。周囲は無視。

を独占公開する！

巨大な城を確認

4-3





①刀振り＆赤弾攻撃。最初は画面左下で。②次は右下で。①～②とも赤弾は少し回避で済む。③画面左下→右下が安全地帯。ボスへの攻撃を重視するなら、ほぼ逆の画面右下付近→左下付近で。④刀回し＆大量ピンク弾は、画面左下付近からピンク弾の隙間に沿うように上へ移動。⑤すぐ左下に移動し、青い炎1回目と2回目で画面1/3ずつ右へ移動。3回目は画面右下から真上へ。次の①刀振り攻撃はこの付近で回避。もちろんその次は右下で問題なし。⑥ダメージ後のこの攻撃は大きな隙間をねらい移動。⑦の炎は撃つと5方向弾になるので回避に専念。⑧回転する青い炎は画面右下→中央下→右下が安全。⑨最後は画面中央が比較的安全。危険時は特殊攻撃だ。

NEWS!! ドリマガ杯争奪スコアアタック開催！

我ら『ドリマガ』では、「式神の城」発売を記念してスコアアタック大会を開催決定！　詳しいルールや応募方法は以下のとおりで、アーケード経験者はもちろん、Xbox版からのユーザーや女性プレイヤーにも等しく入賞のチャンスがあるので奮ってご応募ください。また、メディアクエストやアルファシステムの多大な協力により、入賞者には「式神の城」やアルファシステムソフトのファンには一生モノの豪華賞品などを多数プレゼント予定。本誌だからこそできるスコアアタック大会で、キミのハイテンションを見せつけろ！

応募要項

●応募期間
2002年3月22日～2002年4月12日23時59分

●参加条件
Xbox版「式神の城」をプレイし、ノーコンティニュークリア時に表示されるパスワードを入手すること。なお、使用キャラクターは自由。

●応募方法
http://www.alfasystem.net/shiki-x/
上記リンク先より応募ページにアクセスし、住所氏名パスワードなど必要事項を記入。
i-modeならびにJ-sky、EZwebでの応募も同様。

●応募部門並び賞品について
ハイスコア部門：とにかく高い得点を得た者から上位3名を表彰。
優勝：賞状・キャラクターデザイン園田未来氏直筆サイン色紙（受賞者希望のキャラクターイラスト付き）・その他超豪華賞品
準優勝：賞状・キャラクターデザイン園田未来氏直筆サイン色紙（受賞者希望のキャラクターイラスト付き）・その他豪華賞品
3位：賞状・キャラクターデザイン園田未来氏直筆サイン色紙（受賞者希望のキャラクターイラスト付き）・「式神の城」各種非売品グッズ
マイピック部門：とにかく低い得点で全ステージをクリアする。
賞状・キャラクターデザイン園田未来氏直筆サイン色紙（受賞者希望のキャラクターイラスト付き）・「式神の城」各種非売品グッズ
ドリマガ特別賞（女性限定）：得点の下9ケタが「107005200」点の方。
弊誌連載陣によるテレホンカード複数枚、特製Tシャツなどの詰め合わせ。
超豪華賞品並び豪華賞品の内容については後日発表。

●結果発表
5月17日に発売の弊誌誌上において発表

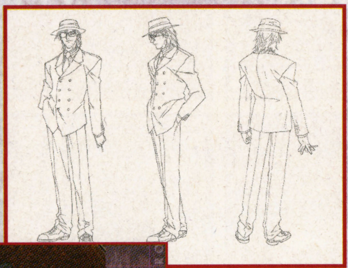
●注意事項
各部門で同得点者が存在の場合、クリアランクの高いほうを勝者とする。またそれも同じ場合は抽選とする。
ドリマガ特別賞該当者がいない場合、それに近い得点のほうを勝者とする。
同一人物の入賞は1つのみとする。

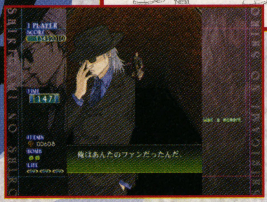
CHARACTER FILE3

故人の依頼を守る硬派探偵 日向　玄乃丈

29歳／オス／血液型O／1976年1月30日生／身長185cm／体重73kg

死んだ幼い依頼主の依頼を守り、今回の猟奇事件を追い続けている珍しい硬派探偵。日頃は人種のるつぼである大久保に住まい、外国人たちからダーティな武器などの横流しを受けている。だが、真夏でも黒いスーツにサングラスと帽子を身につけるという、ある意味あっぱれな男でもある。彼は普通の人間ではなく、古来からの犬神の血筋、すなわち狼に変化する獣人である。変化の時は怒りが爆発した時だ。彼はかつて、同じ犬神の血筋の少女と恋仲にあったが、その少女は何者かに殺された。彼はその復讐のため夜の街を彷徨い続ける。だが毎年7月になると、白い花束を持って姿を消す。彼は世の中を斜に構え、暗殺や麻薬取引のトラブル調査などの依頼を引き受けて生きている。だが、彼に残る良心が必死に心のバランスを取るためか、まれに子供の依頼を無償で引き受けることがあるようだ。





彼が操る式神について

この大神雷球は、本来月神第一の配下の式神。意思を宿したはじける高エネルギー体であり、宇宙を駆け巡る神の一柱。四身一体の存在であり、細いエネルギーのケーブルで結ばれている。

警察・マフィア・政治家と強いつながりを持つ

ゲーム内のデモを見る限り、彼は政治家や弁護士、また警察の山さんとも旧知の仲としてつながりがある。またヤクザやマフィアともコネがある。その理由は、彼はコネをさまざまなところに作ることで、自らの保身としているのだ。「俺が死んだら情報がばれるぞ」と。

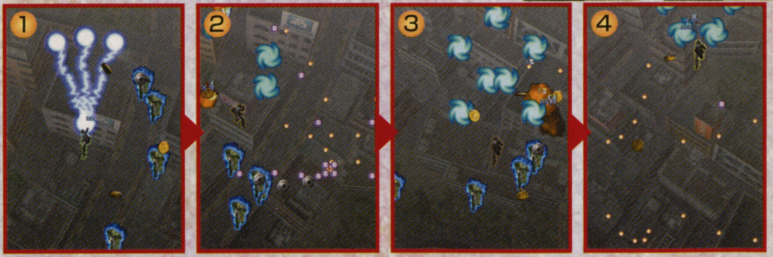
玄乃丈 ワンポイント攻略法

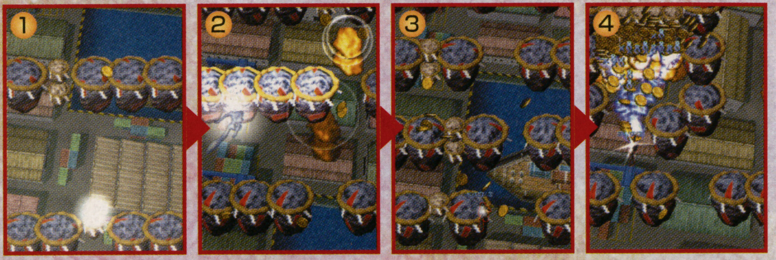
彼の特徴として、横や後方に対しての攻撃手段がないという欠点がある。だが、そのぶん前方への攻撃はショット、式神ともに扱いやすい。式神は一度相手をロックオンすれば、倒すかショットに切り替えるまで追尾する。また特殊攻撃中は金貨の回収ができないが、有効時間は非常に長い。敵猛攻が続く場面でその威力を発揮させたい。

式神はレベルが低いと射程が短く、敵に接近しないと効果がない。つねにMAXレベルを維持するようにしたい。

2-3

このステージは、ボス直前に敵が画面の上下左右から出現する。パターンを覚えると下方からの敵も倒す隙があるが、慣れないうちは写真のように素直に画面上部で回避に集中する方が無難だろう。もし特殊攻撃に余裕があれば使うのも手。持続時間が長いので、この敵が後方から出現時に使っても、ちょうど敵のラッシュが終わるころまで効果が持続する。この場面が苦手なら迷わず特殊攻撃だ。





3-1

慣れるまでは高い確率で被弾する高速スクロール地帯は、①開始時に特殊攻撃を使用。②～③効果が切れたあとも無敵時間が少し残るため、式神攻撃を発動させながら画面左へ移動。④最後の破壊可能な小型要石地帯を式神を使いながら通過可能。したがってコインもすべて回収でき、ショットレベルや得点稼ぎに大いに役立つ。ただし特殊攻撃の数によるので、多めに残しておくことが重要だ。

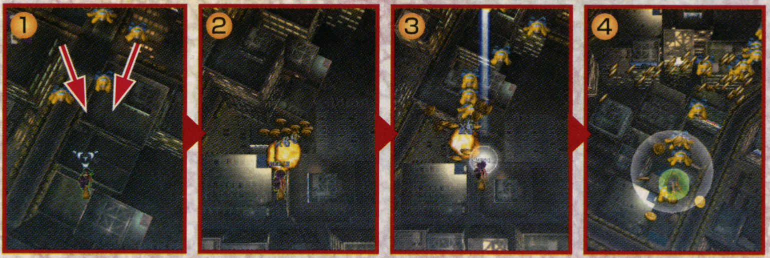
ふみこ　ワンポイント攻略法

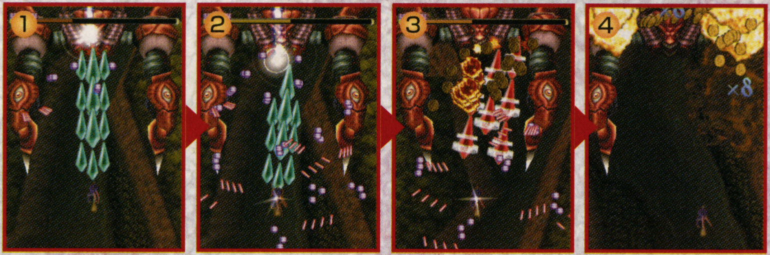
通常や式神攻撃は扱いにくいが、攻撃力は最強クラス。特に通常攻撃は移動方向に角度がつき、正面の敵を攻撃できないことがある。また、式神の照準移動時は彼女自身が動けない。そのため、基本戦法は敵が出現する場所を覚え、その位置に攻撃を重ね弾を撃たれる前に倒すことが重要。逆にボス戦では力押しが可能な点は心強い。

ただ左右に動いていると、通常攻撃があらぬ方向を向いてしまう。この場合は下を押せば正面に攻撃できる。

1-1

式神の使い方は大きく分けて２種類。左記のように敵の進路、出現場所に攻撃を置く方法が一つ。そしてもう一つは点数稼ぎ重視の方法だ。①敵が大量に彼女に向かってくる際は、あらかじめ照準を彼女に重ねてセットする。②敵が接近したら攻撃開始。③そのままいれば高倍率で敵を倒しつつ、コインも回収できる。④だが、タイミングを間違うと確実にダメージとなるのでくれぐれも注意。



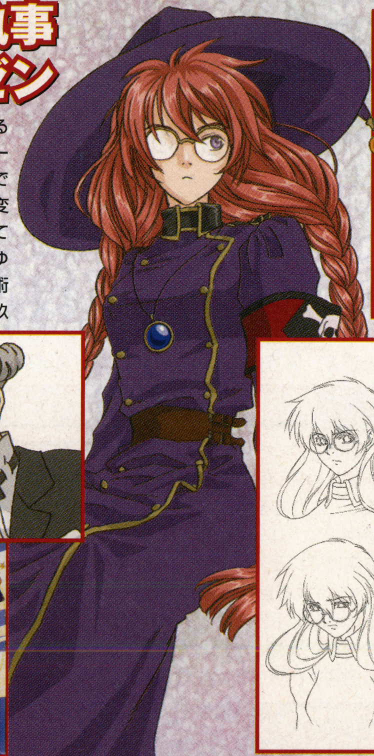


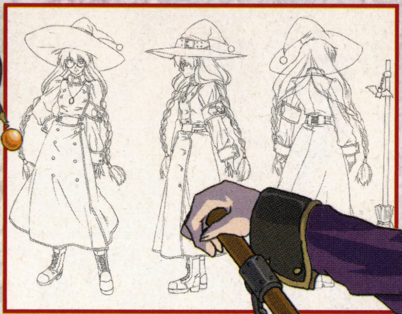
4-2

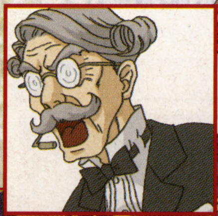
もしボス戦で点数稼ぎを考えないなら、彼女の攻撃力を存分に生かすことができる。①ひたすら本体のみを攻撃。②左右の攻撃が甘い瞬間に式神攻撃を重ねることで、効果倍増。③ハイテンションの通常攻撃は特に強力。積極的にねらいたい。④成功すれば、このボスでさえ20秒程度で倒すことが可能だ。苦手なボスでもとにかく弱点を攻め続ければ、意外と簡単に対処できるのが彼女の強み。

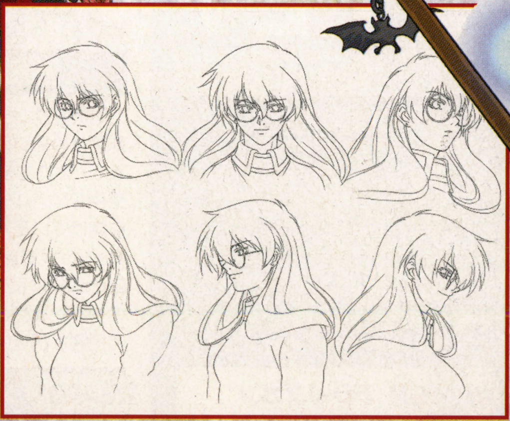
愛すべき万能執事　ミュンヒハウゼン

ふみこをサテライトキャノンで護衛する彼は、本来地獄の軍団で重きをなすグレーターデビルであり、厳密な意味での式神ではない。記憶継承を使い、身体を次々と変えることで、この数百年間ふみこに仕えてきた。過去のすべてを見通す目と、あらゆるものを操作する力を持ち、美食家で芸術の擁護者であり礼儀にうるさい。のちに玖珂光太郎を自らの後継者と呼び、彼に力と技の数々を授けることになる。なお、彼がなぜふみこに仕えてるのか、その由来は一切不明だ。









独逸第三帝国の末期に亡命したナチス士官の子孫として、罪の意識におびえる祖父の車椅子を押しながら静かに過ごす少女。長い髪を編み、眼鏡をつけた静かな女性であり、万人のために役立つ仕事をしたいと思いながら、それができないと悲しむ女性。だが、これらは表向きの姿。真実の彼女は漆黒の服をまとい、魔法のほうきに乗りマッハの速度で飛行する。そしてパンツァーファウストをぶっ放す、今年で400歳となる筋金入りの魔女。生命の秘薬をキャンディーにした物を食すことで若さを維持し、つねにグラマラスバディな美女として君臨する。性格は身も蓋もなく、物事を一刀両断する超タカ派。外見の鋭利さに劣らない言動は、南極のように寒い。なお、罪の意識におびえる祖父とは、自分の年齢を隠すためにそこらで拾ってきた自我を持たない老人。亡命ナチス士官とは彼女自身のことである。

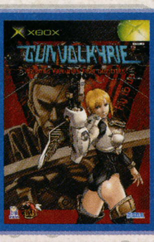
400歳／女／血液型Ａ＋／1605年4月29日生／身長165cm／体重43kg／B92・W54・H88

ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン

南極のように寒い筋金入りの魔女

CHARACTER FILE4

攻略 第1回 Xbox



ガンヴァルキリー

発売中（3月21日発売） 価格■6,800円 ジャンル■ACT（アクションシューティング） 発売元■セガ／スマイルビット プレイ人数■1人
ディスク枚数■1枚（DVD-ROM） URL■http://www.smilebit.com/ 対応機器■5.1チャンネルサラウンド対応、メモリ使用容量19ブロック
備考■ ——

開発者が解説

GVビギナーへのピンポイントアドバイス

ガンヴァルキリーになったばかりの君に、このゲーム特有の操作やアクションをピンポイント解説。まだ購入を決めあぐねているアクション好きの貴兄も、このゲームの深いアクション要素をご覧あれ。

最初から自在に飛び回らなくてもかまわない。少しずつ慣れよう。

「ハレーコア」を手に入れろ

1ステージに必ず1個隠されている「ハレーコア」はスコアアップのほか、一定数集めることで後半とあるイベントが……。

ADVISER

ガンヴァルキリーディレクター
五百蔵 容
Tadashi Ihoroi

スマイルビット所属、本作品のディレクション担当。本作はもちろんのこと、アクションゲームに対する想いも熱い。

ガンヴァルキリー 2人の能力の違い

プレイヤーとなる2人には、絶妙な能力差が設定されている。ともに一長一短があるが、使いやすさ以外にもステージの特徴や登場する敵などによって交代するのがいいかもしれない。また、通常プレイでのボス戦はケリーのみが出撃できる。

ADVICE

動きはほぼ同じの2人

使い勝手はケリーのほうがいいんですけど、じつは動きのパラメータは2人とも一緒なんです。サブロウタはモーションのせいで重く感じるんですが、うまくなれば攻撃力が高いぶん、彼のほうが使いやすくなるかもしれませんね。ちなみに射程も同じです。（五百蔵）

ケリー・オレンメイ KELLY

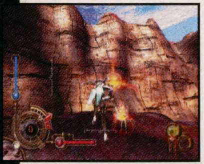
2種類の武器を使いこなせ

ステージ1クリア後2つの武器を装備できるようになるケリー。これをうまく使いこなせると、彼女を使う面白さが格段と増すだろう。また、後半パワーアップすれば、多数の敵をロックオンできるようになる。

彼女の操作が非常に軽快。後半はギアスキンもパワーアップするらしい。

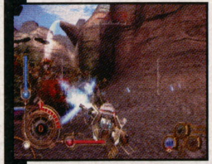
WEAPON 1 ヒートブラスター

威力はさほど大きくないが連射ができ、移動しながら撃てる。トリガを引いたままにすると複数の敵をロックオン攻撃できるが、威力は通常の半分になる。ブラスターの威力が上がるブーストコンボ時の使用が有効。



WEAPON 2 ドライブガン

攻撃力はヒートブラスターを大きく上回り、着弾も速い。一度ねらいをつけて撃てば、自動的に敵を追いかけてくれる。地上またはホバリング中に、動きの速い敵や耐久力のある敵を倒すために使おう。



ADVICE

ブーストコンボで攻撃力をアップ

通常時のヒートブラスターは、動いている敵には外れることもあるので連射が有効です。ホーミング時は威力が半分になるんですが、ブーストコンボMAX時は倍になるので威力を補えますよ。（五百蔵）

SABUROUTA 三島サブロウタ

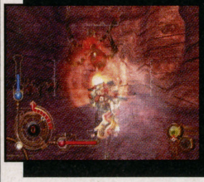
熟練すれば、かなり強い！

動きがケリーよりも特殊なため重い印象を受けるが、それを補えるのが空中GVナパーム。視点を向けている方向へ空中ダッシュができるので、高度の保持に役立つ。足場の少ない場所で使うとその便利さがわかるはず。

攻撃力の高さも魅力。ブーストコンボ時はほとんどの敵を1発で倒せる。

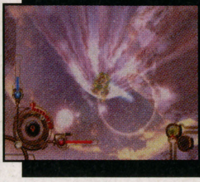
WEAPON 火縄キャノン

サブロウタの武器は1種。火縄キャノンは連射はできないが、ドライブガンよりもさらに強力な火力を誇る。静止時またはホバリング時はホーミングも可能で、その際はケリーと逆に威力は通常時より高くなる。



SPECIAL SKILL 空中GVナパーム

空中でGVナパームが出せる。これは地上で行うものと同様、周囲の敵を攻撃した直後に視点の方向へとダッシュできるのだ。落下時など素早く上を向いて使えば、ブーストゲージがなくても上昇可能なのだ。



ADVICE

特殊なスキルが強力なキャラ

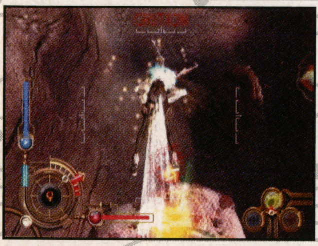
彼はGVナパームを使って上昇して、ブーストコンボを行えばGVフュエルが補給されますので、いつまでも空中にいられるんです。また、火縄キャノンは24回コンボで広範囲攻撃になりますよ。（五百蔵）

©Smilebit Corporation/SEGA CORPORATION, 2002

飛び始めたばかりのガンヴァルキリーたちへ

まずはコンボを意識せずに飛ぼう

まずはブーストコンボをあまり意識せずに飛んでみよう。ブーストジャンプ後、左スティックをカッ、カッ、カッと入れる感じだ。クリックも確実に。同じ方向ではコンボにはならないが、方向は気にせずリズムを覚えるのが先決だ。


まずは空中であるていど動けるようになること視点変更はそのあとだ。

LESSON 1 見晴らしのいいところから敵を捕捉せよ

開けている場所や高いところから敵を捕捉できると有利に戦える。空中からはもちろんのこと、まだ自在に飛べない人は高い場所からあるていど敵の場所を把握して、敵を倒しておこう。

ロックできなくても射程内なら敵に当たる。倒せる敵は倒しておこう。

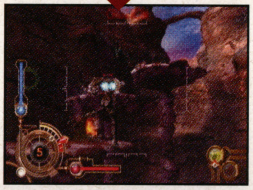
ADVICE ケリーは高いところから

特にケリーの場合は高い場所取りが重要です。高いところへ上がってから敵を処理するほうが楽ですよ。(五百蔵)

LESSON 2 2～3回飛んだら敵を捕捉

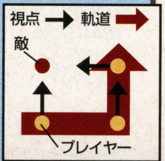
空中で2～3回飛んだら視点変更を。敵がいる場合は必ずそれを捕捉し、正面に壁や障害物が来たら、それに背を向けるように方向転換するようにしてみよう。周囲の状況を把握しつつ、ブーストコンボがうまくつながるようになる。

ブーストで2～3回飛んだら視点を変更する。


そこで敵がいたら弾を撃って再びブーストを続けよう。

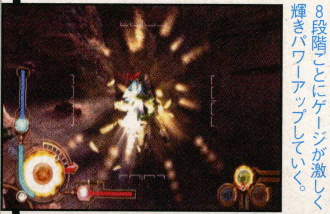
ADVICE 敵に対し弧を描く

方向転換をしながら飛べばコンボもつながる。敵を中心において弧を描くように飛びましょう。(五百蔵)



LESSON 3 ブーストコンボ時の利点とは?

ブーストコンボをつなげていくと有利になる点が数多くあり、ゲーム進行も楽になる。つねにねらっていきたい要素だ。ちなみにブーストコンボはCAUTION表示が消えても敵がいるところに飛べば再びつながる。


8段階ごとにゲージが激しく輝きパワーアップしていく。

攻撃力の向上	コンボ時は武器の攻撃力がアップする。最大24回のコンボ時では、通常の2倍の攻撃力を得られるのだ。
25回で無敵に	最大の24回コンボをつなげたあともう一度ブーストを行うとゲージに∞マークが表示され、12秒間無敵になる。
スコアアップ	コンボ中に敵を倒すと、スコアが大幅にアップする。武器を強化するためのGVP獲得のための重要要素だ。
GVフュエル回復	コンボをつなげていくと、GVフュエルが少しずつ回復する。コンボ3回ごとにゲージにチャージされていく。

序盤ステージワンポイントアドバイス

序盤の3ステージのワンポイント攻略を五百蔵ディレクターとともに解説していこう。

STAGE 1 VALLEY 1

ドライブガンを取ってからが本番

最深部にあるドライブガンを回収し、スタート地点へ戻るのが任務。ドライブガンを取ると、クモのようなフレキが一斉に現れる。この敵は上から攻撃すればブラスターでも容易に倒せるので、できるかぎり空中から敵を攻撃するようにしたい。ケリーならドライブガンをその場で使うのも可能だ。高所から飛ぶときは常に視点を下側に向けておこう。

ADVICE 敵は帰りに一気に倒す

ここは敵を倒さず一気に行って、戻るときに倒すと高得点が取れます。上から倒しにくい敵は最初に倒しておきます。(五百蔵)

STAGE 2 VALLEY 2

敵を撃ちもらすな

2つのエリアが細い洞窟でつながっている。空を飛ぶレーヴァティンやグングニルといった蟲が強敵だ。まだ自由に飛べないうちは、高所からねらって撃ち落としておこう。また、ここにいる白い羽虫の大群のような敵はロックオンができない。知らないうちにダメージを受けていることが多いので注意が必要だ。

レーヴァティンは見える場所から攻撃、グングニルは上から下まで移動して倒す。

上昇気流が吹き上がる場所はブーストの練習にもってこい。飛ぶ敵には注意。

ADVICE 敵は帰りに一気に倒す

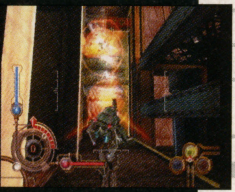
サブロウタの場合、スタート地点の後ろの敵がいる高所までGVナパームで上に飛んでしまうという戦略もあります。(五百蔵)

STAGE 3 CIVILIAN BASE 1

隠れた蟲を探し出せ

屋内ながら、広く天井の高い部屋が多いのでブーストアクションがやりにくいことはない。2つの部屋にはプラズマフックが使える場所があるので、これで一気に高所に上がってブーストコンボを行おう。建造物の隙間などに蟲が隠れていることも多いので、マップ確認を忘れずに。

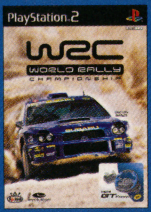
砲台スィンは先に倒す。赤いサーチレーザーが目印。


部屋の敵を殲滅すると、通路への扉が開く。

ADVICE プラズマフックを駆使して

このステージの最後の部屋ではプラズマフックでショートカットができる部屋があるんでぜひ試してみてください。(五百蔵)

攻略 第1回
PS2 プレイステーション2



WRC～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～

発売中（3月14日発売）　価格■6,800円　ジャンル■RAC（本格ラリーシミュレーター）　発売元■スパイク　プレイ人数■1～2人
ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）　URL■http://www.spike-online.net/　対応機器■PS2専用メモリーカード（1440KB）　GT FORCE対応
備考■―

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP をより楽しむために

今回から「WRC」の攻略をお届け。第1回目は、プレイ時の基本概念から路面別の走り方、そして前半の5カ国をざっと攻略する。これからプレイする人は参考にしてほしい。

1 視点はオンボードで!!

プレイ視点は好みだが、あえて推奨するならオンボード（室内）視点だ。国内のレースゲームではあまり採用されない視点だが、雰囲気は最高で、とくにドライバー寄りの視点のリアリティは一見の価値ありだ。

一見Aピラーが邪魔に見えるが、プレイ中はほとんど気にならない。臨場感を求めるならコレ！

2 コ・ドライバーの指示だけで走ろう

本物のラリーにこだわるなら、コース表示、矢印表示はOFFにして、コ・ドライバーの指示だけで走ろう。ただし、車速が速くコーナーが連続していると、ナビが遅れることがしばしばあるので要注意。以下にコーナーの大きさごとの注意点を示す。

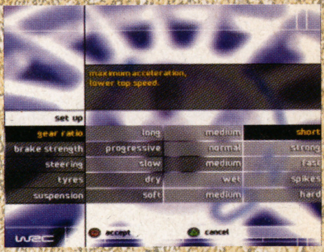
言葉は英語がオススメだが、理解しやすいほうでいい。

コーナーの大きさとその注意点

矢印	大きさ	注意点
	1	あらゆる路面下で全開走行可能。一応コーナーという位置づけだが、ほぼ直線だ。
	2	あらゆる路面下で全開走行可能。1よりもややタイトだが、これもほとんど直線。
	3	場合によってアクセルオフや軽い減速が必要。全開でクリアできるケースも多々ある。
	4	多くの場合は減速が必要。ギアは3速、4速あたりがだいたいのクリアの目安になる。
	5	多くの場合、大幅な減速が必要。クリアの目安となるギアは、3速、あるいは2速だ。
	6	相当減速しないと曲り切れないが、実際この大きさのコーナーはあまり出現しない。
	ヘアピン	コーナー手前で確実に減速を。大きさにもよるが、大抵は1速、2速まで落す必要がある。
!	その他	その他はマニュアルをよく読んで頭に入れておくこと。危険と感じたら必ず減速を！

3 セッティングは必要？

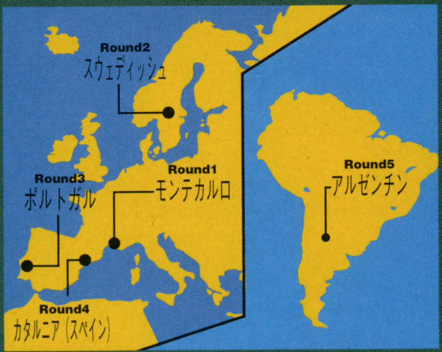
本作でもいくつかのセッティング変更が可能だが、ステージごとに最適と思われるセッティングに自動的に変更されるので、結論から言えば、よほどデフォルトセッティングに不満を感じない限り変更する必要はない。無闇に変更すると逆に乗りにくくなってしまうので要注意だ。



セッティング変更はせいぜいギア比程度にとどめたほうが無難。タイヤ交換はオススメしない。

《前半5カ国の》攻略ポイント

ここから各国の攻略に入るが、スペース的にすべてのステージを詳細に攻略することは不可能だ。したがって、各国を戦ううえでの全体的な攻略ポイントと、2つのステージをピックアップしてその難所について解説していく。下の地図は、今回攻略する5つのラリーの開催場所をおおまかに示したもの。世界を転戦するWRCの世界を少しでもリアルに感じてもらえたら幸いだ。



Round1 モンテカルロ MONACO

路面：アイス（ターマック）

シーズンを占う重要な一戦

WRC開幕の舞台となるモナコはターマックが基本だが、路面には雪が残り、寒さゆえに日陰はアイスバーンになるという難しいラリー。ただしゲームではいくぶんやさしめだ。

攻略ポイント

比較的コース幅が狭く滑べりやすいが、ヘアピンさえ注意していれば、意外とそれほど難しくない。平均車速も遅めで、クラッシュしても致命的なダメージは受けにくいので、積極的に攻めていこう。最も難易度が高いのはStage4だが、やはりヘアピンをうまく処理できれば問題ない。

Stage1

中盤のタイトなS字でオーバーランしやすい。だが、そこさえ注意すれば全体的に難しいステージではないはずだ。

Stage4

ヘアピンがキモ。1速まで落して確実にターンしていこう。とくに前半の上りセクションは視界が悪くなるので要注意。

Round2 スウェーデン SWEDISH

路面：スノー

雪と氷に覆われた極寒のラリー

WRCの中でただ1戦だけ、完全な雪と氷のコンディションで行われるイベントとして知られているラリー。ラリーカーの華麗なドリフトは、芸術の域にまで達している。

攻略ポイント

滑べりやすいので、あらゆるコーナーを慎重に。単にステアリングを切るだけでなく、ブレーキを併用してクルマの向きを早めに変えて、あとはアクセルでラインを調整してコーナー脱出、という手法が速く、美しい。全開区間が意外に長いが、勢い余ってコースオフしないように注意しよう。

Stage3

長い全開区間の終点にタイトコーナーが待ち受けているので、コースオフしないように。ナビもよく聞いておくように。

Stage5

夜なので視界が悪いが、コース的にはそれほど難しくない。ナビを聞き逃さないように、かつ前方をよく見て走ろう。

WRC © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published under licence from Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios. An official product of the FIA World Rally Championship licenced by International Sportsworld Communicators Limited.

4 路面が変われば走り方も変わる

ラリーはあらゆる路面上を走らなければならない。ドライビングにおける基本は共通するものの、各路面におけるセオリーは存在するので、以下に簡単ではあるが説明しておく。闇雲に走るのではなく、路面状況に合った走り方をすれば、自然とタイムも速くなっていくはずだ。

●Tarmac（ターマック）

最も路面にグリップ力があり、クルマの動きも最も素直なのがターマックだ。グリップが強力ゆえに、できるだけクルマを流さない（ドリフトさせない）走り方が重要になる。流さないためには、ステアリングを必要以上に切りすぎないことがポイントだ。

ムダな横滑りはタイムロスになるだけ。基本はグリップだ。

●Gravel（グラベル）

グラベルはターマックに比べるとクルマの反応が鈍いため、早め早めの操作がカギ。コーナーでは多かれ少なかれドリフトが強いられるが、横滑りは最小限にとどめたほうがタイムが伸びやすい。バンピーなコースではクルマが転倒しないように注意。

ステアリングを早めに切り込んでアンダーステアを軽減。

●Snow（スノー）

最もグリップが低く、ビギナー泣かせなのがスノー。いかなるコーナーでもドリフト＆スライドは必須になるので、コーナーでは流すことを前提に早めにアプローチしよう。そのとき車速が速くなるとラインが非常にシビアになるので、コースの先に注意してライン取りすること。クルマの向きが変わってくれない場合は、ブレーキを踏んでフロントに荷重を移してやるといい。

ラインが膨らむ場合はアクセルを少し緩めてやると膨らみを抑えられる。全開ばかりはダメだ。

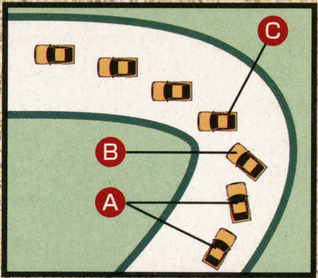
CHECK!! ウェットな路面はココに注意!!

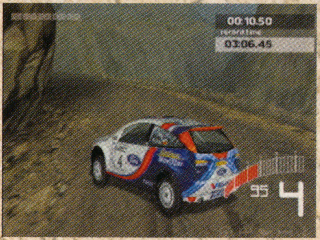
いかなる路面でも雨になるとより滑りやすくなるので、コーナーへのアプローチは無理をしないこと。また、コーナーでは必然的にアンダーステアが強くなるので、アクセルでうまくラインを調整することも忘れずに。荒いドライビングも禁物だ。

ウェットは姿勢が乱れやすいので操作はていねいに行うこと。

5 脱出時のラインを意識して、脱・初心者!!

これは実車にも通じるセオリーだが、コーナーでは進入速度よりも脱出速度を重視する。具体的には、コーナー進入時に突っこみすぎず、コーナーの前半でクルマの向きを変えておき、早めにアクセルオンできるようにアプローチするのだ。下のイラストで言えば、AからBでコーナーの出口方向へクルマを向けておき、Cの段階で加速状態し、コーナーから脱出するのだ。瞬間的なクルマの向きの変え方は、アクセルをオフにするか、ブレーキを踏みつつステアリングを切ればOK。要はフロント荷重を発生させてやればいい。これが意図的にできれば初心者は卒業だ。





コーナーの前半でコーナー出口方向へクルマを向けておけば、脱出が必然的に楽になる。

Round3 ポルトガル PORTUGAL

路面：グラベル

これぞ正当派グラベルステージ

シーズン最初のグラベルラリーのため、マシンのパフォーマンスを比較するには絶好のラリーとされているポルトガルステージ。昨年は悪天候が続き、荒れに荒れた。

攻略ポイント

ステージによってはかなりツイスティーで、序盤のラウンドにしては難度はやや高め。平均車速が速く、ナビが追っつかないことがあるので、つねにコースの先に注意をはらうこと。また、場所によってはコースから転落するポイントもあるので、コースオフは可能な限り避けたいところ。

Stage2

長いコーナーが多いので、コーナリングスピードをできるだけ上げること。ガケから落ちるポイントがあるので注意。

Stage3

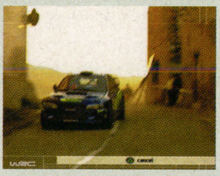
コーナー度合3でナビが遅れるところがあり、大きくコースオフしてしまいやすいので注意。ちょうど写真のコーナーだ。

Round4 カタルニア SPAIN

路面：ターマック

ターマックスペシャリストたちの競演

バルセロナ北西の丘陵地帯で行なわれるカタルニアラリーは、シーズン最初のターマックステージということで注目される一戦。毎年、ドラマが多いステージでもある。



攻略ポイント

ステージによってはコース幅が広めで、全体的にコーナーも緩やかなので、難度的にはそれほど高くない。逆に言えばタイム差が出にくいので、必要以上に車速を落さず、ムダのないラインをトレースすることが大切。インカットする場合は、あまり深くすると逆にロスになるので注意すること。

Stage1

ほとんど6速全開のままクリアできる。タイムアップのコツはステアリングを切りすぎてスライドさせないこと。

Stage4

雨ゆえに滑べりやすい。見通しが良くコースの難度は低めだが、バンピーなので姿勢を乱さないように注意したい。

Round5 アルゼンチン ARGENTINA

路面：グラベル

さまざまな顔を見せるタフなグラベル

超高速セクションとタイトコーナーが組み合わされた、タフなグラベルステージ。路面状況も変化に富み、ドライバーも対応に追われる、ひと筋縄ではいかない難しいラリーとして知られている。

攻略ポイント

全体的にコース幅が狭く、非常にツイスティ。コース脇のギャップに乗り上げると簡単に転倒するほか、ガケから転落するポイントもあるので細心の注意が必要だ。4以上のコーナーは、しっかりと減速して、とくに慎重にアプローチしたい。わずかなミスが致命傷になりやすいステージだ。

Stage1

コース脇のギャップに注意しつつ、できるだけ速く走る。ドライバーの度胸と状況判断能力が強く問われる。

Stage5

雨で滑べりやすいのでコースアウトに注意。難所はゴール直前の左コーナー。オーバースピードでの進入は厳禁だ。

WRCチャレンジ開催中! 海外で話題になった「WRC Challenge」が、豪華賞品をひっさげて、いよいよ22日より日本で開催！　ゲームモード「WRC Challenge」に挑戦して「WRC」オフィシャルサイトhttp://www.wrc-j.comにアクセスしよう！

とにかくリアルで違和感がない、これならイメージトレーニングもできますよ

——まずはプロドライバーの立場から、ゲームの「WRC」の感想はいかがですか?

新井■とにかくリアルで全然違和感がないですね。ほかのゲームだと、なかなか慣れるまで時間がかかるんですけど「WRC」は最初から普通に走れる。まずこの違いに驚きましたね。クルマの動きも、僕はインプレッサしかわからないんですが、少なくとも僕が乗っていた2001年仕様のインプレッサWRCに近い動き方はしますよ。コースの再現度も、本物だとすごく細い道が少し拡大されている程度で、あとはほとんど一緒です。逆に気になる点でいえば、コ・ドライバーの読み上げがもう少し早いといいな、というのと、実車に比べてブレーキが利きすぎるところでしょうか。そのへんはゲームなので、あえてそうしているのでしょうけどね。

——本物のWRカーと比べて、GT FORCEでの操作感覚はどうですか?

新井■実車の場合は、ドライバーの負担を減らすためにパワステがすごく効いてるんですよ。だからGT FORCEだと逆に重いくらいなんだけど(笑)、フィーリングは良いですよ。逆に僕はGT FORCEじゃないとうまく走れなくて、イギリスの自宅にも1台持ってるんですよ。

——よくプロドライバーの方もゲームでイメージトレーニングすると聞きますが、そういう意味で「WRC」はどうでしょう?

新井■ペースノートを聞くことに関してのイメージトレーニングは確実にできますね。その場合、日本語よりも英語でやることが前提になると思いますけど(笑)。

——今はワークスドライバーとしてWRCに参戦されてますが、新井さんにとってラリーの最大の魅力って何ですか?

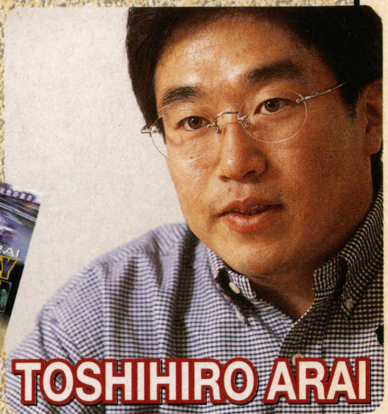
新井■フォーミュラに比べて身近なところですね。使ってるクルマも元は量産車ですし、舞台が公道ですから、見る側にとっても親近感があると思うんです。あとはテクニックを駆使して公道を速く走るという点、そして観客との距離が近いという点もラリーならではの魅力ですね。

——最後に、今年の目標を。

新井■まずはプロダクションカー選手権でチャンプを取ること。WRカーのほうも6位以内に入ってポイントを取ることですね。いずれにせよ、日本のみなさんにもっとWRCに注目していただけるように頑張っていきます。

スバルワールドラリーチーム所属　プロ・ラリードライバー

新井　敏宏氏



TOSHIHIRO ARAI

PROFILE

スバルワールドラリーチーム、ワークスドライバー。2001年、WRCデビューイヤーでありながらスピードでもぎ取ったキプロスの4位は誰もが狂喜した。今季はグループNで王座をねらう。

CHECK IT!!

新井敏弘スーパーラリーテクニック

●発売元：スパイク●発売中●96分収録●DVD：4,800円、VHS：4,800円（ともに税抜）

新井選手のドライビングを堪能できるDVD「新井敏弘スーパーラリーテクニック」。世界に通じるプロテクニックを味わってほしい。

2人のキーパーソンが語る WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

「WRC」発売記念として、ここではラリーを取り巻く2人のキーパーソンに、ラリーの魅力、そしてゲーム「WRC」について語ってもらった。そこにはWRCオフィシャルであることの意味が見え隠れしている。

AKIHIKO UCHIKI

PROFILE

スパイク・ラリープロジェクト責任者として、国内におけるラリー啓蒙活動を引っ張るキーパーソン。以前はラリーとは無縁だったというが、その迫力を見てすっかりトリコになったという。

ラリーPROJECTグループ　マネージャー

内木　昭彦氏

——スパイクさんは以前から海外の優秀なラリーゲームの輸入、近年ではラリーイベントの開催やWRCのTV放映権の取得など、積極的に国内へのラリーの普及、啓蒙活動を行ってらっしゃいますが、まずはその経緯からお聞かせ願えますか。

内木■すべてのきっかけは'98年発売のPS用ゲーム「Vラリー」なんです。当時は敵車が出ないレースゲームは日本では絶対にウケないという風潮があったんですが、実際に市場に投入してみたところ、かなりのセールスを記録しまして。それでどんな方に買っていただいたのかを調べていくと、ゲームファンの方はもちろんですが、それよりもラリーファンという方が非常に多かったんですよ。それで日本でもラリーの需要があることがわかって、であれば本腰を入れてやってみようということで。ただ、きっかけはゲームですが、バーチャルだけでは限界がある。やっぱりその裏づけとして本物を見せてあげないとファンの方も納得されないでしょうし、新規のファン獲得も難しいというところから、昨年アルペンラリーの開催に協力させていただきましたし、今年からはWRCの国内放送権を取得しました。いわば私どもの仕事は、テーマ開発型コンテンツプロバイダーとして、1つのテーマ、今回で言えばラリーというモータースポーツに対して、あらゆる方向のコンテンツをファンの方に提供していくことなんです。

——WRCは残念ながらまだ日本ではそれほど知名度がありませんが、その点でもやはり苦労されたんじゃないですか?

内木■そうですね。ラリーと言えばパリダカを連想される方が多くて、アルペンラリーのときも、ラリーを見るのは初めてという方がほとんどでした。TVクルーですら初体験という方ばかりだったので、そういう意味での苦労はやはりありますね。ただ、ラリーの国内の普及は既に私どもの使命ですから、今年、来年と徐々にファン層を拡大していきたいですね。

——今回、起点となるゲームで「WRC」が発売されましたが、初のWRCオフィシャルソフトとして感想はいかがですか?

内木■やっぱりWRCオフィシャルだからこそできることってすごく多くて。例えばオープニングやリプレイは実際のテレビ放映と同じアングルですし、マシンやコースの再現度、またクオリティ的にも非常に高いと思うんです。要はリアルとバーチャルが連動して1つの形になっているという、私どもが目指している完成形のようなゲームですね。

——最後に、今後の活動などを。

内木■とにかく見ていただく機会を増やしていきます。WRCのTV放映を全国ネットにして、第20回、21回アルペンラリーも、より大きな規模で開催して、最終的にはWRCを日本に持ってきたい。ラリーって、ほかのモータースポーツに比べると特殊な一面もありますが、すごく迫力があるし、面白いんです。その面白さをいろんな形で伝えていきたいですね。

ズラリ並んでいるのはスパイクが国内にリリースしたラリーゲームたち。「WRC」で実質5作目、その質と内容は確実に進化を遂げている。

CHECK IT!!

19回スパイク・インターナショナル日本アルペンラリー公式映像　ALPINE

●発売元：スパイク●発売中●84分収録
●DVD：4,800円、VHS：4,800円（ともに税抜）

昨年5月に開催された第19回アルペンラリーのすべてを収録したDVDが好評発売中！DVDの詳細、またWRCの最新情報はスパイク・ホームページで確認できる。興味のある人は、今すぐチェック！

Spikeホームページ

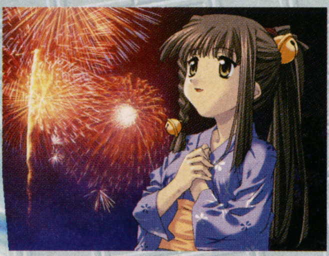
http://www.spike-rally.com/

ラリーの面白さをいろんな形で伝えたい、目標はWRCを日本で開催することです

ミルキィ・シーズン

攻略 第2回 DC ドリームキャスト PS プレイステーション2

発売中(2月28日発売) 価格■6,800円 ジャンル■ADV(恋愛アドベンチャー) 発売元■キッド プレイ人数■1人
ディスク枚数■1枚 URL■http://www.kid-game.co.jp/ 対応機器■DC:VM(使用ブロック数:19~)、VGA、ぷるぷるぱっく PS:メモリーカード(使用ブロック数:2)
備考■DC版は10,000本限定生産。



8月以降の傾向と対策

攻略は今回で終わり。残念ながら、ヒロイン別専用ルートに入る直前までしかナビゲートできないけど、下記のチェックポイントをよ~く頭に入れておけば大丈夫! あとは、お目当てのヒロインの好感度を得られる選択を心がけてプレイしていけば、自然と良い結果を迎えられるハズだ。

セーブ/ロード画面で好感度上位3人が表示されているぞ(小学生4人の好感度は隠し値)。

CHECK! 沙織とちはやの必須ルート

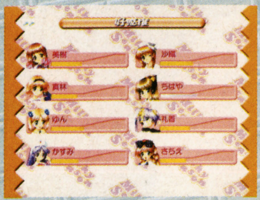
8月のヒロイン別ルートを通りつつ、その先のある時点でそのヒロインの好感度が12人中もっとも高ければハッピーエンド! だが、沙織とちはやだけは、8月以前に必須イベントを見ていないとダメなので注意しよう。

沙織
5月。走る速さの話題で「まぁ、それなり」を選び、一緒に早朝マラソンをすること。

ちはや
7月。リビングへ2回行き、「行ってみる」を選択。小鳥を助ける台風イベントを見よう。

CHECK! 小学生は四人一組だけど……

9種のエンディングのうち、小学生たちは4人で1種。だけど、好感度によって最後のセリフのキャラが変わる。



月末に好感度が表示される、8人全員の好感度が既定値以下の場合、小学生EDに。

美緒、ゆん、樹の3人に対しては子供の喜ぶ選択を。真白だけには大人の態度で接しよう。

7月 分岐直前!

この月のポイントは、写真コンテストの結果にある。コンテストの受賞者は、その時点で一番好感度の高いヒロインになるからだ。つまり、8月にあるヒロイン別ルートに入れるかどうか、その目安にもってこい! というわけ。でも、ちはやだけは好感度選定から除外されており、彼女のクリア必須ルート、台風イベントを発生させているかどうかがカギになっている。リビングから台風の中へ駆け出せれば、ちはやが受賞する結果に結びつく。

ちはやをねらうのなら、リビングへ2回足を運ぼう。

受賞者=好感度が一番高い。ちはや以外の目安はコレで。

選択NO	選択	美樹	沙織	真林	ちはや	ゆん	礼香	かすみ	さちえ	美緒	樹	真白	潤未
01	写真コンテスト?												
	捨身コンテスト?		▲										
02	ちがうでしょ?		▲										
	そうだね												
03	協力しない												
	協力する		△										
04	さくらや梅の花									△			
	ひまわりや朝顔	△											
05	太陽に合わせて動くから	○								○			
	火のようだから												
06	そばにいると心が和む												
	あなただけを見つめる	◎								◎			
07	ちはやちゃんに声をかける												
	ちはやちゃんに話しかける				▲								
08	覗かない												
	絶対に覗かない				△								
09	覗かない												
	絶対に覗かない				△								
10	管理人として職務はまっとう												
	ちはやちゃんの様子をうかがう				△								
11	挨拶する				▲								
	こんにちはを言う												
12	まず、助けを求める												
	まず、何をしていたか聞く				▲								
13	へえ、そうなんだ												
	それはいいね				▲								
14	まかせておいてよ	▲	▲	△	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	だめかも												
15	えっそうなの?												
	お茶は時間がかかるもんだ	▲	▲	△	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
16	僕は完璧だった	▲	▲	△	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	いや…気にしていなかった												
17	懐紙だ	▲	▲	△	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	折り紙だ												
18	お茶が熱いときに使う												
	お客の目印	▲	▲	△	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
19	盗まれないため												
	傷つけないため	▲	▲	△	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
20	それが礼儀作法だから	▲	▲	△	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	その方がおいしいから												
21	結構なお点前で…	▲	▲	△	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	ニガァ…												
22	梅雨												
	夏	▲	▲	△	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
23	黒い方が健康的												
	白い方がきれい		△										
24	行ってみる	▲	▲	▲	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	行かない												
25	さちえさんに協力する								△				
	ゆんたちの肩をもつ					△					△		
26	小鳥さんの巣のあった場所				▲								
	裏手の森の中												
27	足を捻挫したみたいだ				▲			▲					
	足をくじいたみたいだ							△					
28	壊れちゃうかも												
	大丈夫、壊れない					△							
29	いいよ					△							
	だめ												

※表中の記号は上昇する好感度を示し、◎>○>●>△>▲で上昇値が高くなります。

©KID ©射尾卓弥/メディアワークス ※画面はDC版のものです。

基本システム 2つのゲームパートによって物語が展開される

物語の進行は、二つのゲームモードで成り立っている。登場人物たちの会話が中心となる「アドベンチャーパート」と、3Dフィールドでの戦闘が中心となる「ダンジョンパート」だ。

基本的には、MAP画面にて選択する移動先で、それぞれのパートへ突入することになる。

セーブは自宅で

セーブは、MAP画面で自宅に戻ったときに可能となる。中断は常時OK。

MAP画面 ロアーナ教国、ヴォルド王国、そしてワールドマップの三つのマップを行き来することになる。

アドベンチャーパート

MAP画面から移動した先で起こり、情報収集を主とする。

ダンジョンパート

騎士としての力を発揮し、敵対勢力と力の限り戦え！

イベント発生！

各パートで条件を満たすと、物語を進めるイベントが発生する。これらが核となり、レシーナ大陸の歴史が動く！

発売直前！ ゲームシステム徹底解明

発売を目前に控えた今回は、ゲームのシステム的な部分に深く切り込んでみよう。さらに、新キャラクターがまたひとり公開されたぞ。

DC	ちょっとHなRPG！ 完成度：100%
	カード・オブ・デスティニー～光と闇の統合者～
URL http://www.abel-jp.com/	●アーベル ●RPG（カードファンタジーRPG） ●6,800円●1人プレイ
3月28日発売	●対応機器 VGA

カード・オブ・デスティニー Card of Destiny 光と闇の統合者

騎士になるべく、厳しい入団試験をくぐり抜けてきた主人公アス・リジェルド。彼の物語を語る前に、まずはこの世界の理を知っておく必要がある。とくに、ガーディアの存在とその効力に関しては、しっかりと心にとめておくように……。

その瞳の見つめる先に――

謎の美少女

初公開キャラクター

リノア

一切が謎に包まれている彼女は、無口で厭世的、そして誰に対しても笑顔を見せない。宿命と孤独を背負う彼女の銀髪は、魔族である証だが……？

Message from 南央美

いろんな面を持っていて、難しいけれどカワイイ♥
そんな感じの女のコです。

©Abel Inc./©菅野ひろゆき All Rights Reserved.

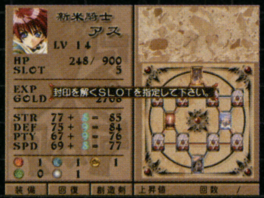
育成システム ガーディアの恩恵を生かそう

このレシーナ大陸において、力の象徴を司る「ガーディア」と呼ばれるカード。それらは、アスにとっての運命の導き手でもあり、冒険の中で集めていくことが重要なポイントになる。攻撃手段を主として、道を切り開くカギにもなるというこのガーディアは、時には拾い、時には購入して手に入れる。神々の力が宿るその効果は、冒険の大きな手助けとなってくれるはずだ。

創造剣と特殊能力

戦闘パートでは、ガーディアの組み合わせで生まれる"創造剣"による基本攻撃と、ガーディアそのものの力を解放する"特殊能力"を駆使する。

ガーディア装着SLOTの封印



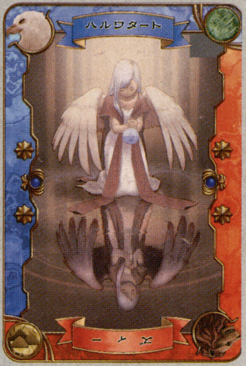
戦闘パートで特殊能力を使うには、六芒星を象る"ガーディア装着SLOT"への装備が必要。が、最初はほとんど封印されており、アスの成長とともにSLOTの封印を解いていく。

ガーディア紹介

この世界には、40種類以上にも及ぶガーディアが存在する。それぞれが特殊な能力を持ち、戦闘時、非戦闘時に効果を発揮してくれる。その一部をここで紹介しておこう。

ガーディアの購入や使用回数の回復などは、街の術師の店で行う。

正[充足] ハルワタート 逆[誘惑] ズィー



【ハルワタート】善／水：功徳による救済を体現する存在。【ズィー】悪／火：人々に自らを要求させる存在で、苦痛と不幸を蔓延させる。

[栄光] フゥル

【フゥル】中立／無：永遠の光明であり、太陽と月と星々を経て、地上に降り立つ「栄光」。世界を構成する集合的意識の象徴でもある。

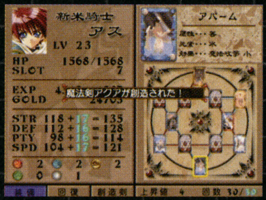
[無秩序] サウラ

【サウラ】悪／水：世界に混乱と破壊を生み出す「無秩序」を象徴する大悪魔。だが、抽象化されたその概念自体に罪はない。

Tips ガーディア装着SLOTへの装備と効果

SLOTへガーディアを装備することで、特殊能力の行使以外にも、ステータス能力値の追加上昇、創造剣の生成といった特殊な恩恵が得られる。しかし、それには一定の配置法則が存在するので、ここで解説しておこう。

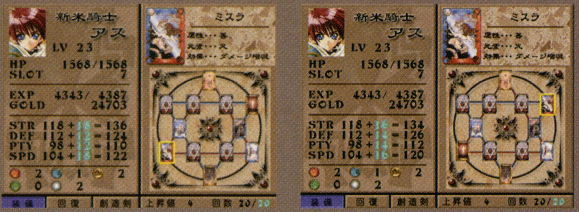
創造剣の生成



六芒星の上下の頂点に装備するガーディアの組み合わせにより、さまざまな効果を持つ創造剣(基本攻撃手段)が生まれる。

能力値の追加ボーナス

上向き三角形配置　下向き三角形配置



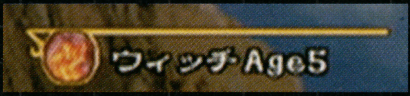
△青い三角形の並びはSTRとSPD、▽赤い三角形の並びはDEFとPTYに影響し、十で表される数値に、ガーディア固有の"上昇値"が加算される。

Tips ガーディアのシンボル元素と属性

カードバトルのお約束といえば、カードに設定された属性の優劣。もちろん、本作のガーディアにもそれらは設定されており、シンボル元素と属性の2種類で成り立っている。シンボル元素とは、地・水・火・風の自然界の理を示すもの。風と地、水と火のように、相反する元素同士では、与える効果も受ける効果も増大する。そして属性。これには、善・中立・悪の三つがあり、所有者アスの属性によっては、装備できないガーディアも出てくるのだ。だが、中立のガーディアだけは、アスの属性にかかわらず装備できるのが特徴で、正位置と逆位置を持つガーディアなどは、アスの属性により効果が変化する特徴を持つ。

シンボル元素	地・水・火・風
属　性	善・中立・悪

相手の弱点を見抜け!



敵にも当然、シンボル元素と属性がある。丸いアイコンは元素を、ゲージの色は属性を表わす。これを見抜いて的確な攻撃を！

創造剣のシンボル元素

ガーディアの装備により生成される創造剣にも、シンボル元素が付加される場合がある。これは、戦闘を有利に運ぶ手段にもなる。

不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参！

攻略 第3回　DC ドリームキャスト

発売中（2月7日発売）　価格■6,800円　ジャンル■RPG（ダンジョンRPG）　発売元■セガ　プレイ人数■1人
ディスク枚数■1枚（GD-ROM）　URL■http://sega.jp/　対応機器■ぷるぷるぱっく データ通信
備考■監修・（株）チュンソフト

祭来国・八魔天編の序盤を攻略!!

天輪国のクリア後に追加される八魔天編は、ほとんどがアイテム類の持ち込み不可能な、テーマ別のダンジョンとなっている。そのため、これまでに強化した武器はほとんど使えないが、プレイヤー自身が経験を積むにはうってつけともいえる。今回は、そのうちの3つのダンジョンについてポイント攻略していこう。

進行に応じて仲間も増加

八魔天編は何度も潜るうちに仲間も増える。序盤はダメもとでいいから回数をこなせ。

鋼賀編クリア後は救助側に

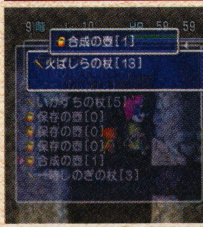
ちなみにネットの「風来救助隊」は鋼賀編をクリアすれば念願の救助側になれるぞ。

祭来国 八魔天編　ドラスの試練

●アイテム識別を最優先に

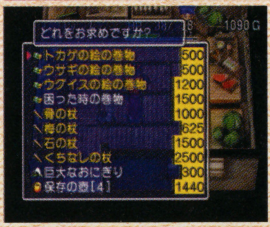
拾えるものが杖と巻物ばかりの「ドラスの試練」は、未識別アイテムを早いうちに確定させることがクリアへの近道。巻物は使えばわかるが、振っても効果の判別が難しい杖は、以下に示した2つの方法を駆使しよう。序盤はひんぱんに拾える「合成の壺」で、中盤は一銅村で買える「識別の巻物」が中心となるだろう。なお、一銅村にもいちおう倉庫が用意されているが、アイテムを引き出すことはできないので注意（預けることはできる）。

合成の壺で識別できる！



じつは、同じ杖を「合成の壺」に2本以上入れると、回数が足されると同時に正体も判明。

一銅村ではコレを買おう



品名は一見不明だが、じつは毎回同じ。不用物を売って「識別の巻物」（一番上）を大量に。

●自分よりも味方を強化せよ

全体をとおしてアスカ自身の戦闘能力は低いため（ダンジョンの店でしか武器類が出ない）、戦闘は仲間に頼るしかない。最後まで仲間を失わないためにも、「回復の杖」や「混乱の巻物」などの補助系アイテムをきっちり活用しよう。また、「幸せの杖」が出たら仲間に振ってレベルを強化せよ（0になったら直接投げる）。

仲間は多いほどいいが、経験値が分散しがち。「幸せの杖」で補えれば完璧。

●ボス戦でのポイント

17階をクリアするとボスのネムリーと対決！　まずは周囲のザコを攻撃系のアイテムで早めに倒すこと。ネムリーは普段は動かないが、8方向に貫通ビームを発射するので、その線上に入らないように。本体に攻撃するとザコを残してワープするので、それを処理したら再び本体へ……の繰り返しで倒せる。

ダメージは大きいが、上下左右と斜め座標に並ばなければビームは撃たない。仲間が巻き込まれたら「回復の杖」で。

ザコの処理がおおむねできたら、自分も参加して本体を攻撃。ただし、これでザコを増やしすぎないように。

祭来国 八魔天編　ブフーの試練

●強い仲間とエレキ箱が決め手

ここも「ドラスの試練」以上に仲間の協力が重要となるが、少数精鋭が有効。おすすめはジンパチと馬武者のエレキ箱（店で購入）のタッグ。ジンパチはパワーと特殊攻撃がかなり強く、馬武者は「銀の弓」の攻撃が恐ろしく役立つからだ。ただし、馬武者は味方を巻き込んでも矢を撃つので、使いどころには注意（これが怖かったら、敵を倒すごとに収納）。また、箱を装着して自分の意思で矢を撃つのもかなり有効（装着中は空腹度の消費が大きい）。

馬武者とジンパチがおすすめ

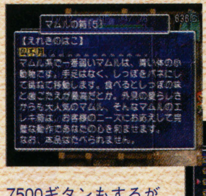
この2人は敵に倒されにくく、戦闘能力も高い。馬武者はHP回路もつけておこう。

ダンジョンにはバリバリが

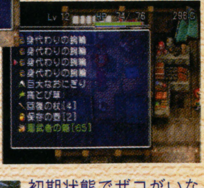
時々エレキ箱職人のバリバリも登場。余裕があればオヤジ戦車の箱を（2万ギタン）。

●回路と箱でギタンを稼げ

この試練をクリアする可能性を少しでも上げるならば、序盤でできるだけエレキ箱と回路を入手しておき、それを五穀村（8階クリア後）で売ってしまおう。これだけでかなりのお金になるので、あとは1つでも多くの「身代わりの腕輪」を購入しておこう（装備忘れに注意）。ここまでにいくら稼げるかが重要！



いらない回路は適当な箱にはめれば、より多くのアイテムが持てるうえに、売った時の価格もはね上がるぞ。



7500ギタンもするが、とにかく「身代わりの腕輪」を。あとはジンパチと馬武者のエレキ箱の成長しだいだ。

●ボス戦でのポイント

こちらは19階をクリアするとボス戦に。最初はザコはいないが、ボスを攻撃するたびにポリゴンが出る。馬武者があまり強くなく、即座にポリゴンを倒せないようなら、増殖を防ぐためにも「装着」のみにしておこう。運良く「ファイトの巻物」を入手している場合は、エレキ箱の馬武者も出せば一気にカタをつけられる。

初期状態でザコがいないぶん、増えるポリゴンが邪魔。ここでミナモや弱いエレキ箱だと、かえってキツいのだ。

空腹度を激減させるのがやっかい。こうならないためにも、出たそばからポリゴンを倒せる攻撃力が必要。

©チュンソフト／すぎやまこういち©SEGA,2002

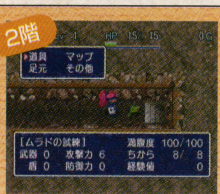
祭来国 八魔天編 ムラドの試練

●ひとまず20階クリアを目標に

この試練はいわゆる詰め将棋のような、純粋な思考のみのパズル面となっている。なかには「不思議のダンジョン」の重要なコツを教えてくれるものもあるので、上級者を目指すためにも挑戦してもらいたい。ここではストーリー進行上の区切り（意味深）となる20階までのヒントを掲載しておこう。

1階

ジェットイノシシの特殊能力が何であるかを思い出せば簡単。あとは敵との並び位置。

2階

ンドゥバ本体を出さずに重なる方法を見つけよう。エレキ箱の使用方法にヒントが。

3階

いきなり「場所替えの杖」を振ってもダメ。「キグニ族の種」をどいつに投げるかだ。

4階

足元に落ちている「99本の矢」を、メニューを出して拾うのが初手。あとできることは？

5階

3つの草を、どの順番で飲むかがポイント。あとはモンスターの特殊能力で……。

6階

序盤は番犬を誘導するために足踏みが必要。終盤は一方通行のワナをいかに逆行するか。

7階

「まがりの腕輪」を装備後、正しい立ち位置と方向に矢を発射。さて、どこでしょう？

8階

ンドゥバが化けているアイテムを、2階の応用で拾う。あとは投げたり振ったり。

9階

単に杖を振ってもダメージがいまいち。敵を炎に巻き込むターン数を多くするには？

10階

最初は4ターン目、次は6ターンと目、敵が一時的に停止するので、そのスキをつこう。

11階

クロウ丸のはね返し能力をふんだんに活用。普段と違ってありがたみを実感!?

12階

最短距離で杖を拾い、左下へ一歩。そのあと杖を振る方向は各自工夫してみよう。

13階

大砲の弾は攻撃でなく、右はじに通路を作ることに活用。ループ状に作れればOK。

14階

「毒草」でカンガルーを遅くし、壁ぞいにしばらくグルグル回る。すると上の部屋では……。

15階

アイアンヘッドの頭は8方向&3マスに伸びる。その死角をつくようにソロソロと。

16階

「保存の壺」を使って何かをナイスキャッチすれば、おのずとできることは見えてくる。

17階

直接攻撃をされないためには「イカリの杖」。「サトリの盾」は使わなくてもいける。

18階

「よくきき草」を飲んだあと、祝福されている「ドラゴン草」をどの敵に使うかがポイント。

19階

敵を誘導し、ギリギリ追いつかれないように階段へ。序盤に大きく動くのがコツ。

20階

足元にある「トンネルの杖」を無駄なく使い、左にあるもう1本の杖を入手。

ちょっとした回避ルートを作っておき、杖の残り効果で左下の敵を倒す。あとは自力で。

おまけデータ 異種合成の印と効果

怪盗ペリカンを利用した時に可能な異種合成で、剣と盾につけられる効果を公開！　君の風来ライフに役立てよう。

盾につけられる異種合成の印

印	合成するアイテム	合成後に得られる効果
火	火炎草、ドラゴン草	炎系のダメージを50%に軽減する
薬	薬草	攻撃を受けるとHPが2回復する
弟	弟切草	攻撃を受けるとHPが4回復する
命	命の草	盾の強さが3上がる
幸	しあわせ草	受けたダメージの15%の経験値が入る
天	天使の種	受けたダメージの40%の経験値が入る
眠	バクスイの巻物	攻撃してきた敵を1/16の確率で眠らせる
識	識別の巻物	攻撃してきた敵の姿が見えるようになる
帰	引き上げの巻物	途中で死んでも盾を持ち帰れる（印はなくなる）
飯	まずそうなおにぎり以外の食糧	攻撃を食らうと1/16の確率で自分がおにぎりになる
不	不幸の種	盾の強さが3下がる
超	超不幸の種	攻撃を食らうと自分のレベルが1つ下がる

剣につけられる異種合成の印

印	合成するアイテム	合成後に得られる効果
火	火炎草、ドラゴン草	HPがいっぱいの時だけ炎が発射できる
薬	薬草	敵を攻撃するごとにHPが2回復する
弟	弟切草	敵を攻撃するごとにHPが4回復する
ち	ちからの草	武器の強さが2上がる
幸	しあわせ草	敵を倒した時に入る経験値が1.1倍になる
天	天使の種	敵を倒した時に入る経験値が1.5倍になる
命	命の草	印に効果はないが、あるアイテムを作るのに必要
眠	バクスイの巻物	攻撃した敵を1/8の確率で眠らせる
祓	おはらいの巻物	武器が呪われなくなる
識	識別の巻物	見えない敵を攻撃すると、見えるようになる
帰	引き上げの巻物	途中で死んでも武器を持ち帰れる（印はなくなる）
飯	まずそうなおにぎり以外の食糧	敵を倒すと1/32の確率でおにぎりが出る
銀	銀の矢	壁の中にいる敵に攻撃可能。遠投の効果もあり、武器を投げると失う
不	不幸の種	武器の強さが10下がる
超	超不幸の種	攻撃するたびに自分のレベルが1下がる

ミッシングパーツ the TANTEI stories

攻略 第5回 DC ドリームキャスト

発売中(1月17日発売) 価格■5,800円 ジャンル■ADV(アドベンチャー) 発売元■フォグ プレイ人数■1人
ディスク枚数■1枚 VM使用ブロック数■30 URL■http://www.fog.jp/ 対応機器■VGA ぷるぷるぱっく
備考■制作(株)オーツー/(株)システムプリズマ

攻略最終回、開発スタッフインタビュー

「ミッシングパーツ」は、連作6話という斬新なシリーズ構成と魅力的なメインキャラのドラマによって高い支持を得た。新米探偵・真神恭介の成長物語は第2話までを終え、プレイヤーのあいだでは第3話以降への期待が高まりつつある。それもそのはず。完成度の高いシナリオに散りばめられた謎=パーツは、あまりにも断片的すぎるからだ。そこで、最終回となる今回は開発メインスタッフへのインタビューを掲載し、謎に迫ってみる。

笑いあり、涙あり、そして緻密な謎解きあり。本作の魅力は数え切れない。

「ミッシングパーツ」はDCで完結させたいです

「新米探偵」の成長物語

——ゲームや小説を含め、ミステリで探偵モノというのは意外と珍しいと思うのですが、どういう経緯だったんでしょうか。たいていは刑事か事件に巻き込まれた素人というのがパターンですよね?

石原　作品としては珍しいですけど、「探偵」というのは一般感覚ではわかりやすい。ユーザーに予備知識のない状態のキャラクターを主人公にするよりも、「探偵」という肩書きがついていたほうが第一印象として受け入れられやすいのではないかということで。

西ノ宮　素人だと事件に巻き込まれないと関われないですが、職業探偵なら事件が起きたあとに関われるというのもあります。

——デザイン的にもなにか?

岸上　そのへんにいそうな、ベーシックな感じのキャラクター。違和感はあまり覚えられないような、ゲームをしてるような世代です。20代前後ぐらいですか。多くの人が抱いているようなイメージというのを意識してのデザインになっています。

シンプルな分岐は「新米」の証

——分岐はわりとシンプルになっていますよね?

西ノ宮　1、2話で起きた事件はまだ新米探偵のスタート地点。それでいきなり、シャーロック=ホームズのような天才的推理能力を発揮するというのはどうかというのがあって。それよりも一番最初に死体を見たときに、とりあえずうろたえてみるとか、見るだけで終わるほうが(笑)。選択の幅を狭める代わりに、格好悪いけど隣人に助けてもらおうという方針で、選択は減らしています。

初めて死体を見た主人公の反応は、探偵というイメージから離れてはいるが、いい意味での人間くささがうかがえる。

石原　結果、ゲームオーバーが少ないという。

西ノ宮　基本的にゲームオーバーがあるとすれば、誰も一緒に行動していなく、自分の判断であまりにも間違った選択肢を選んだ場合っていうのに終始しているんです。あからさまにそれは死ぬしかないだろうというレベルまで行ったら、さすがにゲームオーバーになるので、気持ち良く死んでくれと(笑)。

橋本　ちょっとずつ難易度は上がっていくので1話より2話のほうが致死率高いですよ。2話はデバッグ中に一部の人間が死にまくっていましたから。

石原&北村　一部(笑)。

演出(家に非ず)の苦労物語

——人物の演出をかなりいろいろとやっているように感じますが。

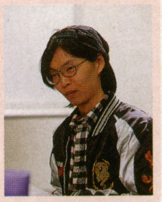
石原　今回思ったとおりの演出ができたのは本当にプログラマーの北村さんが色々と用意していただいたからできたんだと……。ある日突然「○○ってことはできますか?」って聞いて、しばらくしたら「できる」って仕様に追加されていたり(笑)。

インタビュー参加スタッフ

キャラクターデザイン・原画
岸上 大策

言わずとしれた原画家。今までは女性が主だったが、本作ではおっさん描きとして開花?

シナリオ
西ノ宮 勇希



ミステリ小説好きのシナリオ書き。逆向きにかぶった帽子がトレードマーク。

構成・音楽
橋本 美佐

二足のわらじを履き分けた構成兼音楽担当。家庭用ゲームの音楽制作は初だったとか。

演出
石原 建

通常シーンにこだわった演出マン。ほかにもいろいろと演出方法を考えているとか。

プログラム
北村 雅史

仕様を勝手に入れたことで予定外に忙しくなり、死に目を見たプログラマー。

メインスタッフ集合、の図。彼らが作り出す、「2」以降の物語に期待したい。

 © 2002 FOG/O-TWO/SYSTEM PRISMA

第1話、第2話で解明されていない謎……

プレイした人は、すでに2つの謎に気付いているだろう。1つは、主人公が探すペンダントの行方。もう1つは行方不明となっているテレビ局局長・大門寺の消息だ。これらが解明されるのはいつの日か。そして、2つの謎の背景には何が隠されているのだろうか？　真相はまだ闇の中だ。

すべての謎を解明するのは、あなた自身である。

第1話「鳴らないオルゴール」

月嶋成美に依頼した母親のペンダント探しは、第3話以降で進展するのだろうか。

第2話「赤いカメオ」

アイドル事務所自殺調査は、恭介の活躍で無事解決した。しかし、その陰では不可解な出来事が起こっていた。

橋本　使い方でけっこう困らせたりもしました。これをこうやって使いたいんですけどって言ったら、「そんな風に使うつもりで作ったんじゃないのに」って言いながら、慌てて直してもらうということは多々ありました。

――大変な作業だったようですね。

北村　基本的にシステムを構築したうえでの作業だったので、メインシステム自体に大きな変更はなかったのですが、細かい仕様変更はギリギリまで随時やっていました。そんなにたいしたことをしてないのに、どうしてこんなに忙しいんだって。周りからもうやめろとか、いじったら駄目とか言われるまでプログラムをいじり続けていました（笑）。

岸上　僕もいろいろ追加して描きました（笑）。

石原　曲にしても演出にしてもあることなので、結果としてよくなるのであればどちらがどちらの作業を侵食してもいいかと思います。一部分だけをクローズアップして、全体でおかしくならなければそれでいい。手を入れ合った部分で悪い印象がなく、逆によくぞってやってくれたという感じです。

立ちキャラクターを拡大縮小して、立ち位置の変化や遠近感などを出す演出。スタッフのこだわりが生み出した労作だ。

全6話の理由は「優しさ」？

――今回、解明されていない謎がいくつかありますよね？

西ノ宮　事件は理由・動機といった必然があって起きるというのをある程度計算しています。それは各話もそうだし、6話全体にしてもそうです。ストーリー序盤に意味がなさそうな会話であっても、その実、深い意味があったりもします。それぞれの事情が全部解明されたときにユーザーが過去の話を思い出したりして、「もしかしてあれは!?」と気づいてくれたら、うれしいですね。

――1、2話に関しても隠されている？現段階で気づかないようなところも。

西ノ宮　なんでもないシーンだけど、すごい意味がある。という部分はあるかもしれません。

――今は気にしならなくても、解明されるときが楽しみですね。

西ノ宮　していただけるとうれしいですね。

石原　主人公自身の事件でもあります。じょじょに全貌が見えていくというような感じで。最後までぜひプレイしてほしい。

北村　各話それぞれの話と全体に流れている話。その二つがあって連作である意味が出てきますから。

石原　完全に「続く」というのやって、ひとつひとつの話に満足ができるのか？　というのがあります。そのためにも各話ある程度のボリュームを入れたうえで伏線を入れていこうと。最初から全6話というのを決めてやっていますから。

――その全6話というのは、どんな事情なんですか？

石原　ワンクールみたいな話もありましたが、ある程度全体の完成型を見て。あまりにも長いと、全部が終わってみたら自分たちもユーザーも最初のほうの内容をすっかり忘れて、全体が見えていない……そうならないボリュームということで。6話ならいけるだろうと。

――ユーザーにも優しく、自分たちにも優しく。

石原　後者の方が大きいかもしれませんね（笑）。

死なない程度にがんばります

――そろそろ次回作の話を。

西ノ宮　推理モノとしては難易度が低いというのが一番言われたので。その辺をテコ入れしてがんばっていこうと。事件を含めたさまざまな経験を得て主人公は成長していきますから、3話以降はもっと事件に立ち向かっていくものになると思います。

石原　小説の場合はキャラクターがこういう設定だからこう動く、というのがあります。でも、ゲームの場合はそこにプレイヤーが介入できる余地ないといけない。かといって制限なく動けてしまうと物語が進んでいかないかもしれない。どうしてもある程度は行動を絞った形で作らざるをえないというのが縛りとしてあります。それを含めたうえでプレイヤーが介入できる余地を増やしていくのが課題ですね。

――何か言い遺すことがあれば。

西ノ宮　遺言（笑）。じゃあ、執筆基地にこもるため、明日でいなくなるのでよろしくお願いします。

岸上　これが生涯最後の作品にならないように。

北村　ならない程度にがんばって。

石原　なんでみんなこうマイナス思考なんだ（笑）。

橋本　死なない程度に完結目指してがんばっていこう思います。もし、なってしまったら記念に買ってください（笑）。

石原　去年1月31日にドリームキャストの生産中止という発表を聞いた時、全員あ然としました。その少し前にDCで出すのを決定して「よしっ」と言っていた矢先だったので。ユーザーさんが一番心配しているのは「中途半端に終わらせて続きを他機種で出すのでは？」ということだと思いますが、開発チームとしてはDCで最後までという統一した意思があります。市場の結果として今後どういう形になるかはわかりませんが、気長に待っていてください。

――最後に。予習のためにこれ読んでミステリ基礎知識を入れておけ、というのはあったりしますか？

西ノ宮　絶対これというのはないですが、オーソドックスなミステリを読んでほしいです。「ミッシングパーツ」をプレイして面白いと思ってくれたなら、ミステリも面白いと思うので。

――予習としてではなく、そこから世界を広げてほしいと？

西ノ宮　はい。

――ありがとうございました。

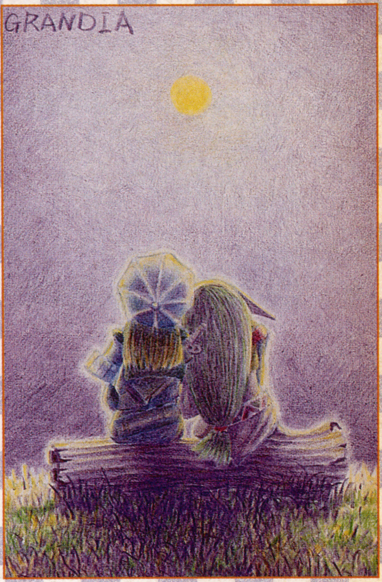
ドリマガ画人カラー別館 ドリマガ展覧会

新規投稿者採用強化月間→期間になったよスペシャル

■イケ「今回で『新規投稿者採用強化月間』終了！」■YOH「早っ！　1回しかやってないじゃん!?」■イケ「だって、『月間』だし」■YOH「たしかに月2冊だけど……って、増刊の次号は？」■イケ「さあ？」■YOH「んな無責任な。それはさておき、やはり『月間』じゃ短いから『期間』にしよう」■イケ「投稿ヨロシク！」

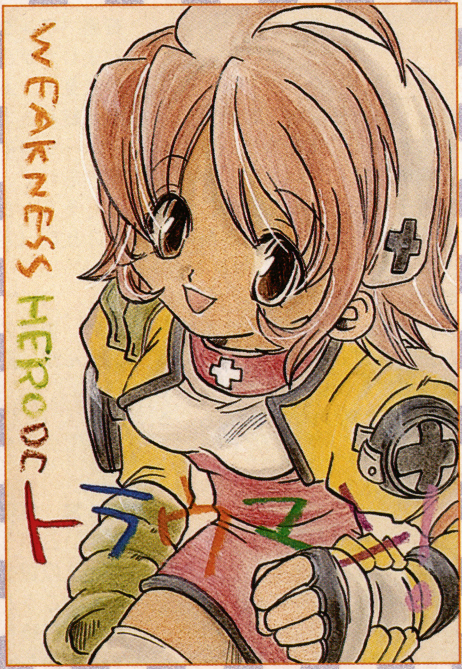
東京都／木花咲耶
初投稿です。よろしくお願いします。（木花咲耶）
最近投稿数が増えてきているアイリスのイラスト。とびきり元気いっぱいのアイリスとジャンポールのツーショット、そして綺麗な色使いに目を惹かれました。「サクラ4」発売後も、彼女たちのイラストお待ちしております。（イケ）

埼玉県／月光
「グランディア」が好きなので描いてみました。（月光）
本気でドリマガ展覧会名物となってきた「お月様」系です。淡い月光の下で寄り添う二人……ドラマですねぇ。普段は鋭い印象が強いお月様も今回ばかりはやさしい感じです。（YOH）



埼玉県／YUKITO
初代メガドラ版から、もう10年も経つのか。早いなぁ……。（YUKITO）
あれからもう10年にもなるんですね。ルーナの笑顔を見たいがために、本来の目的を忘れてがんばったよなぁ……（遠い目）。今GBA版をプレイしたら「懐かしい」と思うのかな？（YOH）

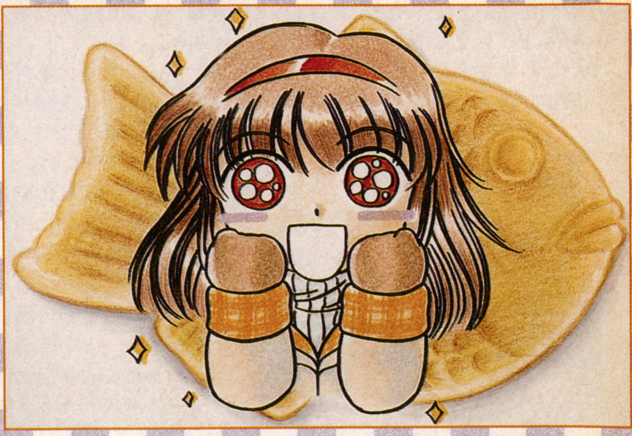
CG

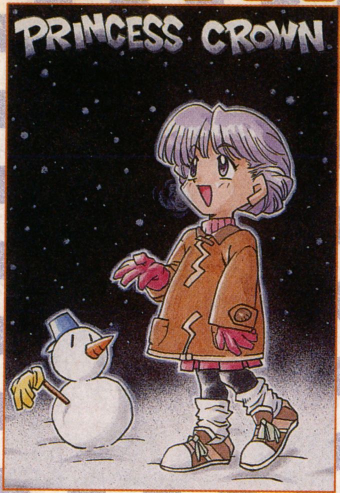


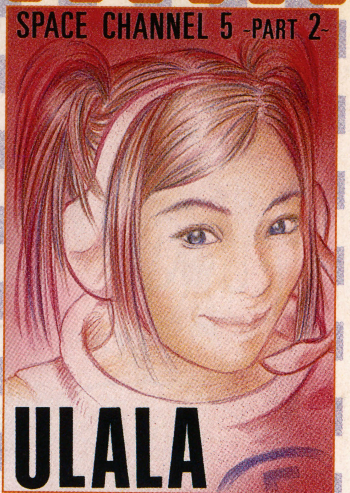
徳島県／空龍あるふぁ
我がドリマガでも表誌を飾った「トラウマン」。本編ではあまりお目にかかれない（？）無邪気な笑顔に思わず「ホッ」。やわらかいカラーで彩られたキャラクターと、シンプルな背景。その中で一際輝く大きな瞳。かっこいいです。「トラウマン」の作品はあんまり投稿されてませんので、随時募集中です！　本編もおもしろいので、未プレイの人はぜひとも遊んでみてくださいな。（イケ）

宮崎県／ユウ（改）
「ラフ感」を前面に持ってこようと思ったんですが、見事玉砕（笑）（ユウ（改））
純粋な瞳のソラと、ワイルドなペンタッチのギャップがいい味出してます。少年にならんとする姿、まさに「ラフ感」が表現されている作品ですね。（イケ）

京都府／ブルニック
祝！　関西でも「KANON」放映！（ブルニック）
「うぐぅ」といえばたいやき。おいしそうなたいやきを発見したときの感情がよく出ています♥　自分もたいやきは好きなので気持ちはよぉ～く伝わってきますよ。といって代金未払いのまま逃げたりはしませんが……。（YOH）



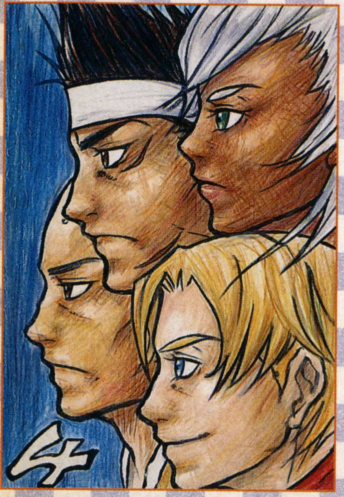


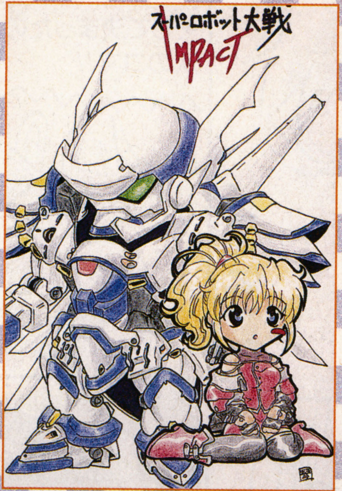


沖縄県／シーフ　海外の絵本ちっくなテイストがいい感じです（それをねらっているようですし）。ほかにはない個性がありますねぇ。　（YOH）

大阪府／早瀬未来　亜里亜たん（笑）の微笑み！グッときますねー。DC版は3万本限定。発売日はショップへダッシュですよ、みなさん!?　（YOH）

東京都／ネコの1205　たいれるさんに続き、二人目の2枚同時掲載です。というか、名前を見るまで同じ人が描いているとは思いませんでした。とくにお気に入りは「プリクラ」。すっきりとした処理がいい雰囲気をかもし出していて、見ていて気持ちいいです。うららの笑顔には悩殺。　（YOH）



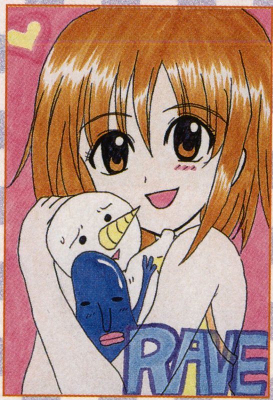


富山県／猿倉千夏　猛者が集まると印象も強烈！横顔からかいま見える武闘家たちの「闘志」。なかなかお目にかかれないシロモノです。　（イケ）

宮崎県／777　自然な笑顔が胸に響く1枚。髪の流れ方にバックの処理が相まって、心地よい風を感じられます。ワンピースっていいよね。　（YOH）

青森県／琴似　えー、「スパロボ」ですっ。メカですっっ。レアですっっっ！　ヴァイスリッターを駆る彼女に会えるのももうすぐですよ。　（YOH）

埼玉県／おくは乱舞　「愛と哀しみのバッサリ感」を彷彿させる、力強くも哀愁漂う力作。力強さが伝わってくるようです。　（イケ）



宮城県／藤原らいす　ちょっと色っぽい雰囲気が漂ってくる作品。ふとももあたりの「チラ」具合がイカス！　（イケ）

愛媛県／小悪魔れんげ　「シンプル イズ ベスト」と言いますか、インパクトある作品。参りました。　（イケ）

鳥取県／るか　かわいさ満点（死語）の明るく綺麗なイラスト。エリーの腕の中のブルーの表情が最高。　（イケ）

北海道／アー龍　まるでゲーム中に登場するヴァージニアのような色使いです。色鉛筆を選んだところがGOOD！　（イケ）

神奈川県／梶野泰彦　スタイリッシュな気風漂う鋭い目線。いい感じでトリミングされている髪の毛も◎。　（イケ）

応募要項

■「ドリマガ展覧会」ではみなさんの投稿を募集しています。以下の決まりを守って投稿してきてね。

●ハガキ投稿の場合

・イラストの画材は自由。ただし、油絵などで立体にならないこと。サイズは最大A4まで。

●メール投稿の場合

・ファイル形式はJPG、JPEG（できるだけ低圧縮、かつRGBで）に。
・ファイルサイズ300～500KBに。
・HTMLメールは禁止です。

●ハガキ投稿・メール投稿ともに、比率はハガキ比率かA判比率にしてください。ハガキ1枚(メール1通)ごとに、住所、氏名(PN)、年齢(任意)、TEL・E-mail・ホームページアドレス(任意・ある人のみ)、イラストの題材(ゲームのタイトル)、描いた絵に対してのコメント(20字程度)を書いてください。

あて先

〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ドリマガ展覧会」係
E-mail　dreamc@softbank.co.jp

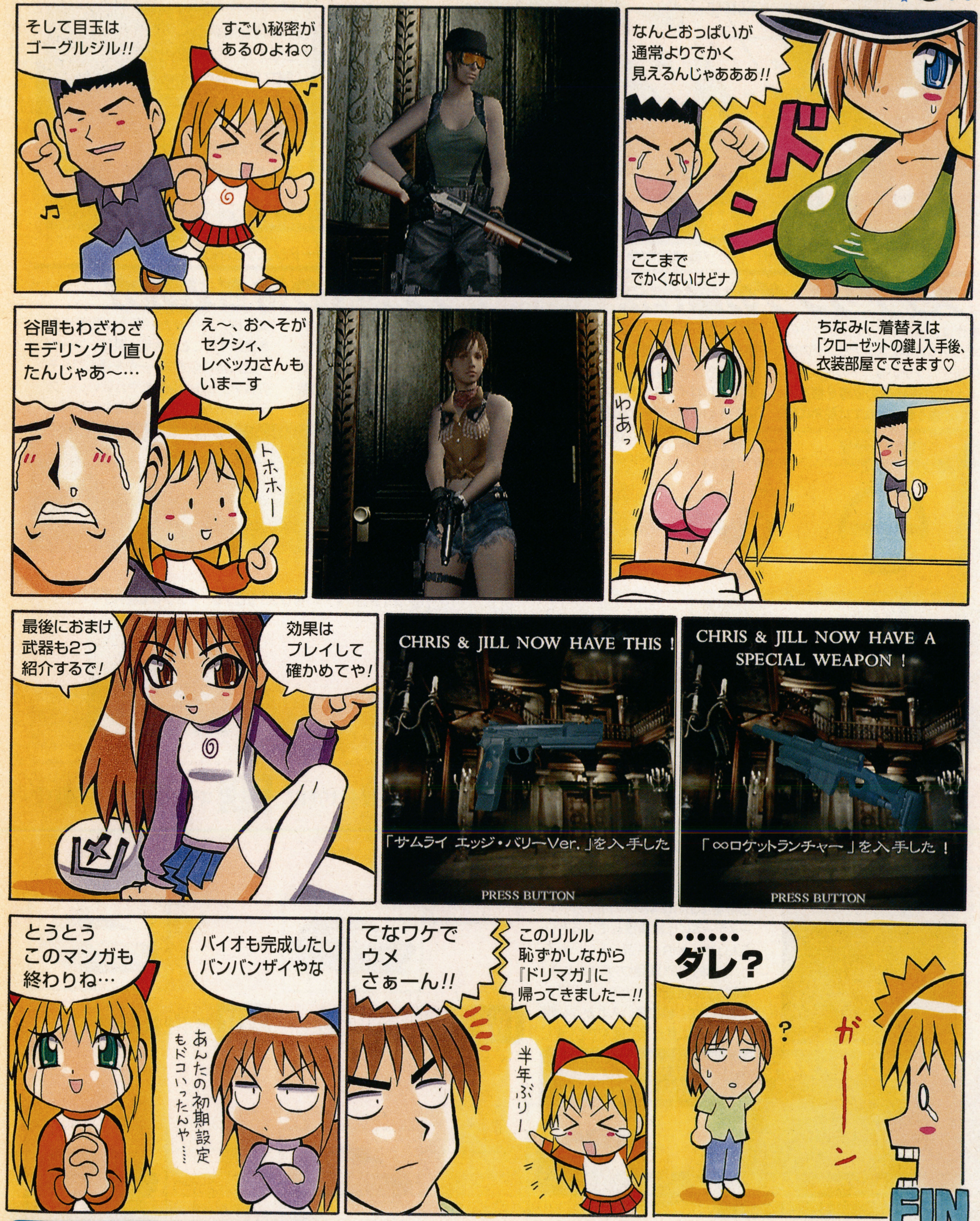
ドリまんが

いいしがんばいますっ!!

原案／監修・カプコン
画・中村る～しあ
「バイオハザード」編
最終話

★ついに**発売**された「**バイオハザード**」。もうその"**生感**"の**すごさ**を**体感**したかな**？**

© CAPCOM CO.,LTD. 1996,2002 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面写真は開発中のものです。



★リルルの修行は今回でいったん終わります。半年間ご声援ありがとうございました。

中村る～しあより ご意見・ご感想お待ちしています! http://www2.to/lucier

[イニシャル] 頭文字D Arcade Stage

今回から始まるこのコーナーは、セガ・ロッソのアーケードゲーム「頭文字D Arcade Stage」の攻略をメインとしたページだ。第1回目は、エントリーユーザー向けの基本攻略をお届け。またスタッフによる『開発日誌』も要チェック!!

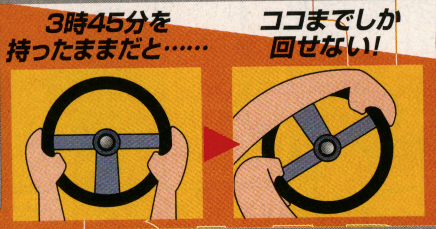
攻略連載 ACT.1 ドラテクの基本と駆動方式の違い

●セガ／セガ・ロッソ●稼働中●レース●1～2人プレイ●NAOMI2基板●カードシステム採用

■ステアリングの操作法

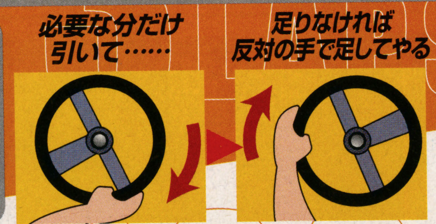
本作は大径ステアリングがウリの1つだが、それゆえステアリングの操作に若干コツがいる。下のイラストのように、3時45分の位置を握る人が多いと思うが、それでは舵角に限界がある。そこで、大きな舵角が必要な場合は、臨機応変にステアリングを持ちかえるようにするといい。具体的にはイラスト下のように、引いたあとに足してやる方法がいい。

基本



ステアリングの左右、時計の針で3時45分の位置を握っていると、一定以上ステアリングを切れない。基本はこの持ち方でOKだが、すべてのコーナーをこのままクリアしようとするとかなり大変になる。

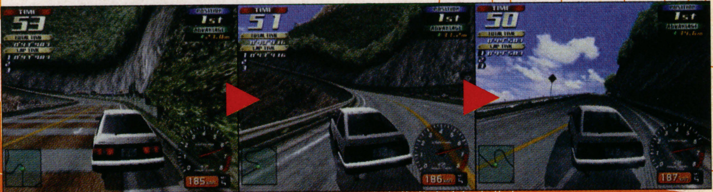
応用



大きな舵角が必要な場合は、まず曲げたい方向の手でステアリングを引き、より舵角が必要な場合は、逆の手で足してやる。この方法はプロドライバーも行っているやり方で、実車にも応用できる。

■ドリフトへの持ち込み方

本作の醍醐味は、やはりドリフトだ。実車のようにシビアな操作は必要とされないが、若干のコツはある。たいていはステアリングを多めに切れば自然とテールが流れ始めるのだが、より確実にドリフトさせたい場合は荷重移動を意識することが大切。要は、コーナー進入時に必ずブレーキを踏んで、その後アクセルオンしてやればいい。ステアリングとの連携も意識するように。



ブレーキング→アクセルオンでテールスライドへ。逆ハンドル(カウンターステア)をあてて姿勢を安定させよう。

POINT!! タイトコーナーへはしっかりとブレーキングして進入すること!

タイトコーナーでは、いくらドリフトさせてもうまく曲れない、ということがあるだろう。そんな場合は、たいていがオーバースピードだ。対策としては、コーナーの手前ではしっかりとブレーキングし、できればブレーキを残すようにしてコーナーに進入すればOKだ。

ブレーキは思いきり踏み込んでもスピードが落ちすぎることはない。

■マシンは駆動方式で選べ!

ゲームをプレイするとき、どのマシンを選ぶかは完全に好みだが、スタイリングや原作のイメージだけにとらわれず、駆動方式で選んでみるのもいい。本作には右のように、4種類の駆動方式のクルマが登場するが、それぞれに特徴があり、操作性も結構違うのだ。結論から言えば、初心者であれば4WDやFFから、レースゲームには結構慣れているという人はFRやMRから選ぶといいだろう。基本的に同じ駆動方式であれば、車種ごとの性能には大差ないと考えていいので、特に思い入れがない限りは、単純に見た目で選んでもいい。

駆動方式はカーセレクト画面で確認することができる。

まずはどのマシンを選べばいいのか?

ゲーム上では、パワー的な優劣は実車のスペック差ほど大きくないが、ゲームをより有利に進めるためには、実車でパワーのある車を選んだほうがよいのは事実。実車のスペックを見比べてみれば、有利なクルマが見えてくるはずだ。

ハイパワー車は必然的に有利!

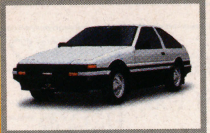
例えば右のFDは、ノーマルでも280PSを誇り、シャシーバランスにも定評がある名車。オススメ。

FR ドリフトといえばやはりFR!

ハンドリングがよく、ドリフトにも向く駆動方式だが、ゲーム上ではややナーバスな動きをすることがある。とはいえ、最も乗りがいのある駆動方式だろう。

例えば……

TOYOTA スプリンタートレノ GT-APEX



FF コーナリングスピードが速い!

安定性がバツグンで、FF特有のタックインが大きな武器。少々のコーナーならアクセルオフのみでキレイに曲がっていける。ただし、ドリフトには不向き。

例えば……

HONDA シビック Type-R

4WD 初心者でも安定して走れる!

FF以上の安定性があり、かつ非常にコントローラブル。R32ですら実車のように強アンダーに悩まされることもない。あらゆる意味で万能な駆動方式と言えよう。

例えば……

MITSUBISHI ランサー EvolutionⅣ

MR やや上級者向きか!?

本作ではMR2とMR-Sのみ。コーナリング性能が高く、小回りを強いられるタイトコーナーでは強い。ただし、テールが流れやすいので安定性にはやや劣る。

例えば……

TOYOTA MR2 (SW20)

©しげの秀一／講談社 ©SEGA ROSSO/SEGA,2002

妙義 MYOGI 攻略法

ライバル	レベル	コース
・池谷浩一郎(S13)	★	〔左周りNight〕
・竹内樹(AE85)	★	〔右周りDay〕
・庄司慎吾(EG6)	★★	〔左周りDay〕
・中里毅(BNR32)	★★★	〔右周りNight〕

参考タイム
- 左周り……0'58"000 AE86(ノーマル)
- 右周り……0'57"500 AE86(ノーマル)

左周り&右周り共通

ここはドリフトさせないように全開。インベタとはいかないまでも、できるだけ小さく曲がることを心掛ける。

左周り&右周り共通

切り返しが必要なポイントなので1つめのコーナーの脱出ラインがふくらみすぎないようにすること。

左周り

コーナー手前の凸凹の中央付近からブレーキングを開始しドリフトへ。脱出速度190km/h以上で。

右周り

コーナー直前の凸凹後半からブレーキング、アプローチを開始し、ドリフトへ。

左周り&右周り共通

意外にキツいが、インベタで曲がる。ステアリングを切りすぎて姿勢を乱さないように。

車速が乗っているとアンダーステアが出ることがあるので注意。ふくらみそうになったらアクセルを少し緩めてやるか、膨らまないように早めにアプローチを開始して対処しよう。

右周り

全開のまま、大きく、滑らかにクリアしていく。ステアリングは少し切るだけでいい。

左周り&右周り共通

左周り、右周りともヘアピン以外はアクセル全開がセオリー

初級コースの妙義は、左周り、右周りとも、1カ所を除いてほぼ全開でクリアできる。コーナーも高速コーナーばかりなので、コース自体の難易度は低いが、ラインを誤ると壁に接触しやすいポイントがいくつかあるのでライン取りには注意。難所のヘアピンは、手前でブレーキを踏んで減速してからアプローチすること。減速が不十分だと確実にアウト側の壁に接触してしまう。

---

sega rosso

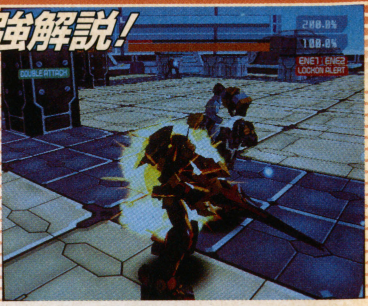
イニシャル頭文字D Arcade Stage 開発日誌 Vol.1

みなさん、こんにちわー。セガ・ロッソのあらちゅうです。

いよいよ「頭文字D Arcade Stage」が発売されました。この号が出てるころには、みなさんの街で元気に活躍していることでしょう。ぜひカードを使ってチューンしちゃってくださいませー！

さて、スタッフはコースを作るときにビデオを持って実際に峠に取材に行ったのですが、いろんな事件がありました。榛名へ取材に行った時はどっかから逃げてきたブタが出現！　なぜかこちらをじーっと見るので、にらみ合うハメに。結構大きくてブタって怖いですね～。そのほかにも、もみじラインを取材中、あるスタッフの車がアイスバーンでスピンしてあわや大惨事！　また別の日に夜中峠に行ったら迷子になっているお婆さんと犬と遭遇。車に乗せて警察に連れて行ってあげたり、そりゃ大変。スタッフはこうやってコースを作ってるんですよ(汗)。そうやって苦労してできたコースはキレイでしょ？　このゲームの見どころでもあります。夢中になって走ってて周りを見る余裕なんてないかもしれないけど、上級の秋名と超上級の八方ヶ原は実際と同じコースなので地元の人はすぐにわかるはず。ってことは地元の人は有利かも？

セガ・ロッソのホームページには「頭文字D Arcade Stage」の公式サイトが公開中だ(http://www.segarosso.co.jp/INITIALD/)。



短期集中教習!

新人パイロット&ベテラン候補生(?)必読!!

電脳戦機バーチャロン フォース 即戦力パイロット養成テキスト

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON 4 "FORCE"

DATA
- ●セガ/ヒットメーカー●好評稼働中
- ●対戦アクションゲーム(1〜4人)
- ●カスタム基板(Hikaru)
- ●V04パイロットライセンスカード対応

2on2制ならではの戦術として、2機で敵1機をねらい撃つことを提案し、その状況作りの手段などを説明した前回。今回は、より確実性を上げるため、敵機を捕捉する手段を会得しよう!

LESSON 〔電脳空間ロックオン編〕 ボクのフォースは敵機が見えない!?

subject
- ・敵機を捕捉するための手段を確認!
- ・いろいろな旋回を使いこなそう!

[僚機よりボクを援護して!]

ロン■思えば遠くへ来ちゃったなあ……。なんて思ってないよ!

教官■自分のボケに自分でツッコんでいるあいだは、昇格できないだろ。

ロン■なんだと、ボンコツ! ボクの芸人魂と「バーチャロン」の階級制度が、どう関係あるんだ? なんでもかんでも「バーチャロン」に結びつけるな! この世間知らずが!

教官■クッ……上官からの愛情あふれるアドバイスに対して、恩を仇で返すような罵詈雑言の嵐……。

ロン■アン? 言い返してこないところを見ると、やっぱり図星? それとも、口じゃかなわないからって、この前みたいに体罰でくるか?

教官■ちょっと寝た程度で滑舌になるとは単純か……。ならば望みどおり体に教え込んでやるぞ、へへッ。

ロン■えっ? なんで、そうなるのよ? いや、体罰反対で……。近づいたら司令部へ言いつけるぞ。

教官■これは司令部から許可を得た戦闘教習だ。文句は言わさん!

ロン■チキショー!! だったら「バーチャロン」で勝負だッ!

教官■……だからそう言っただろ。

──戦闘後(20秒弱)

ロン■僚機が援護してくれないと、勝てる戦闘も勝てないね。てへっ。

教官■ロンが僚機を援護射撃すればよいだけの話だぞ。そろそろチーム戦闘の基礎ぐらい理解しろよ。

ロン■……あ、電波。緊急通信だ。お、三等兵に昇格だ。やりっしゅ。

教官■1勝もせずに昇格か……。「継続は力なり」といった感じだな。

ロン■フン! 三等兵になったボクの力を思い知れ! レディ、ゴー!

──戦闘後(20秒弱)

もてあそばれたの?

教官■いつもと同じ……だよな?

ロン■……あ、電波。緊急通信だ。え、降格? 候補生か……トホホ。

教官■気のせいってことで……。

Check Point ① 敵機をロックオンするための行動からまとめてみる!

ロン■ああ、世知辛い世の中になったもんだ。諸行無常、色即是空。

教官■どうやら降格通知が相当こたえたようだな。よし、そんなロンへ耳寄りな情報を教えてあげよう。

ロン■平身低頭、感謝感激。

教官■なんだか変な気もするけど、これも気のせいってことで……。さて、ロンのHUD(ヘッド・アップ・ディスプレイ)の映像をチェックしたところ、敵機の姿があまり映っていないことに気がついた。

ロン■壊れてるんじゃなかったワケね。てっきりセガの陰謀かと……。

教官■滅多なことを言うものではない。整備班に聞かれたら、タダではすまなくなるぞ。そんなことより、とにかくロンは敵機を捕捉する手段について覚えたほうがよいだろう。

ロン■そんなことわかってるよ。ジャンプキャンセルとかダッシュ攻撃をすればいいんでしょ。

教官■……わかってるのなら、実戦でもやってくれ。ただ、どちらも自動的に捕捉する行動なので、できれば旋回も使っていきたいところだ。

ロン■えーっ! 旋回って面倒くさいじゃん! あんなのいらないよ!

教官■ふ〜ん、そういう考えで戦っていたのか。どうやらロンのダメな原因がわかったような気がするな。

ロン■ボクがダメ人間だと?

教官■いやいや、そんな全否定してるわけではなくて……。

ロン■そうなのか……ボクはダメ人間なんだ。だから司令部から降格処分とか受けたりするんだね……。

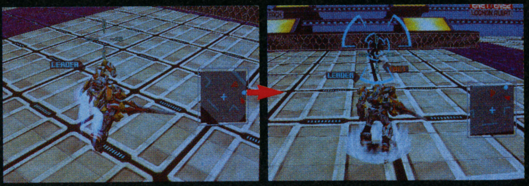
教官■……なんか説明しづらいな。

オートロック不能時の捕捉手段

リーダー機が単独で戦う状況下では、対するチーム側はオートロック不能になる。この状態になると、右の捕捉手段のうち、"Auto"と表記したジャンプ(キャンセル)やダッシュ攻撃では捕捉ができなくなる。この場合の捕捉は旋回しかない。普段から旋回を使いこなせるように!

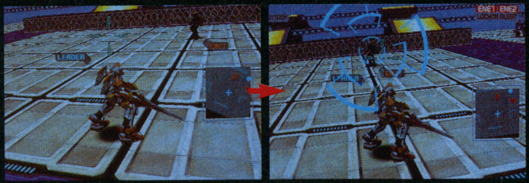
画面外の敵機を捕捉する方法(レーダーによる確認は除く)

Auto ジャンプ(キャンセル)……両レバーを外側へ倒す(ジャンプ上昇中に両レバーを内側へ倒す)



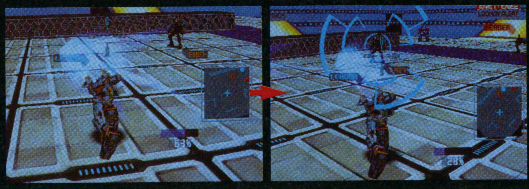
地上から離れた瞬間、自動的に敵機側へ振り向く。小さくジャンプキャンセルすれば、捕捉後の行動が取りやすくなる。

Manual 旋回……片方のレバーを前へ、もう片方のレバーを後ろへ、それぞれ倒す



2本のレバーを互い違いにする。レバー入力によって、右旋回か左旋回かを使い分けられるので、位置関係で判断しよう。

Auto ダッシュ攻撃……ダッシュ中にトリガー入力



敵機側へ振り向きながら攻撃する。捕捉と攻撃がセットになっているので、便利な反面、捕捉後の行動が限定される。

Original Game © SEGA © SEGA/Hitmaker, 2001 CHARACTERS © AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

Check Point ② 捕捉手段の二大巨頭ジャンプ(キャンセル)&旋回を徹底比較！

ジャンプ(キャンセル)

教官■敵機を捕捉する手段として、なぜロンはジャンプというかジャンプキャンセルを使っているのだ？
ロン■……どうせボクは……って、ん？ なんでボクがダメ人間か、自分で自分の口から言わせようと？
教官■だからそうではなくて……。そう、1人のパイロットしての意見を聞いているのだ。使用理由をね。
ロン■あ、そういう話か。そうだなぁ……やっぱり、敵機の捕捉がすぐにできるからね。それも自動で。
教官■なるほど。ほかに理由は？
ロン■ほか？ う〜ん、ないね。
教官■そうか。では、ジャンプキャンセルを使っていて、思うようにいかない不満点があれば教えてくれ。
ロン■無理。
教官■えっ？ なぜ即答で無理？
ロン■思うようにいかないことばかりで、それがどうしてなのかがわからないんだ。第一、それがわかっていれば苦労しないよ！
教官■それもそうだな。では、考えられる不満点をこちらで想定して下に挙げてみた。思い当たる部分は？
ロン■う〜ん、あると言えばあるし、ないと言えば……。

旋回

教官■次に旋回の話だ。ロンは旋回を「面倒くさくて使わない」と言っていたが、どうして面倒くさいと思うのか、その理由を教えてくれ。
ロン■そんなこと決まってるよ。だって、敵機の捕捉がすぐにできないじゃん。それに自動でやってくれないしさ。サービス悪いよ、アレ。
教官■……サービスしてどうする。
ロン■それが需要と供給のバランスってもんでしょ。賢い消費者は、サービスの有無で選んでいくものさ。
教官■性能や用途で選ぶべきだぞ。
ロン■え？
教官■せっかくだから、旋回のメリットを教えてやろう。手動ならではの部分では、好きな方向が選べる点だ。敵機が移動しているケースを考えてみよう。ジャンプキャンセルで捕捉すると、捕捉から攻撃へ移行するときには、移動し続けている敵機はすでに攻撃範囲から抜け出ているはずだ。よって攻撃は当たらない。
ロン■そう、当たらなかったよ。
教官■旋回なら、敵機の移動先を読んで、その方向へ向き直ることが可能だ。これなら当てられるだろ。
ロン■なるへそ、それはすげえぜ。

ジャンプ(キャンセル) ○
- ターゲットの敵機を自動的に捕捉する
- 入力から捕捉までの時間が短い

ジャンプ(キャンセル) ×
- 上下方向の移動になるので敵機からねらわれやすい
- 必ずスキが発生してしまう
- 入力可能な状態が限定される

旋回 ○
- 自機の向きをパイロットの任意の方向へ調整できる
- スキが小さい
- 入力可能なケースが豊富

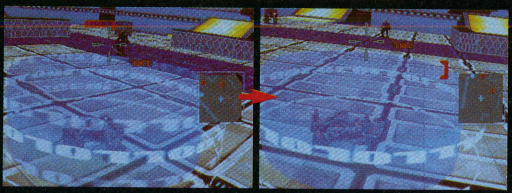
旋回 ×
- ターゲットの敵機を自力で発見しなければ捕捉できない
- 入力から捕捉までの時間が一定ではない

Check Point ③ 旋回を使いこなせば行動の選択肢が大幅増に!!

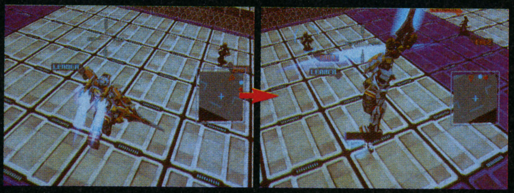
ロン■でも、旋回って地上でしか使えないから、スキが目立つでしょ。
教官■それはジャンプキャンセルのこと。入力可能なケースが豊富な点も、旋回のメリットの1つだぞ。
ロン■旋回って種類があったっけ？
教官■もっともポピュラーなのは、地上での立ち状態からの旋回だ。しかし、ジャンプ中やダッシュ中、それにダッシュ攻撃中や行動不能（非リーダー機時のみ）になっているあいだも旋回入力は受け付けられるぞ。
ロン■ふ〜ん、そうなんだ。でも、ダッシュ攻撃中に旋回したらダッシュ近接になっちゃうんじゃない？
教官■おっ、いいところに気づいたな。たしかにレバーを手前へ倒した状態でトリガーを入力すると、ダッシュ近接が出てしまう。そこで、いったんレバーをニュートラルに戻してからトリガー入力をし、トリガー入力後は再度レバーを手前へ倒す。
ロン■なんだか、すげえ面倒じゃない？ そんなことをやらなくても、旋回入力後に両レバーを内側へ倒せば（ニュートラルを通さずに）、旋回しつつダッシュ攻撃できるじゃん。
教官■おおっ！ いままでのロンからは想像できない、ナイスな指摘！ その操作は、一部で"旋回保存"と呼ばれているテクニックだ。ただし敵機の移動方向によっては、旋回ができなかったり、とっさにダッシュ近接を選べなかったりするので、少々面倒でも先に挙げた操作で慣れておいたほうがよいだろう。

旋回は立ち状態以外でも可能！

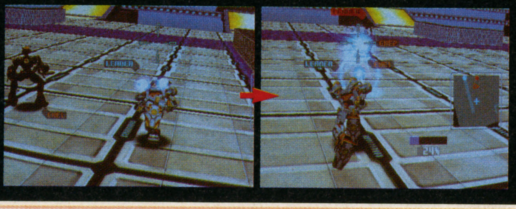
行動不能時
非リーダー機のライフゲージがゼロになると行動不能になってしまうが、この状態でも旋回可能。レスキュー待ちのあいだにどうぞ。



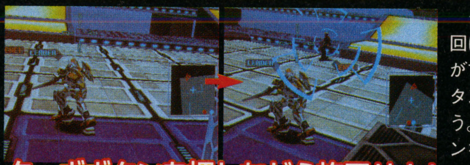
ジャンプ中
ジャンプ入力の時点で敵機を自動的に捕捉できるが、さらに旋回入力で敵機の移動先へ方向転換。そして、そのまま攻撃しよう！



ダッシュ(攻撃)中
ダッシュ中だけでなく、ダッシュ攻撃中も旋回ができる。ダッシュ近接を出すときは、旋回入力を利用すればねらいやすくなるぞ。



旋回より高速な旋回➡ターボ旋回

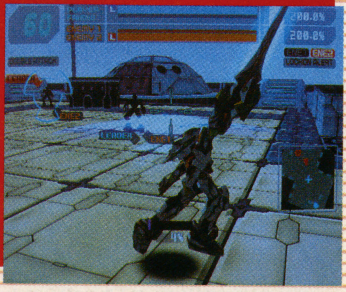


ターボボタンを押しながら旋回せよ！

ターボボタンを併用した旋回は、通常よりも素早く旋回ができる。普段からターボボタン併用の旋回に慣れておこう。ダッシュ時にターボボタンを押しっぱなしにしていれば、ダッシュ中も使用可能。

捕捉を理解すれば新たな選択肢も出てくる!?

ロン■そうか……旋回ってチョー使える捕捉手段だったんだね。いままで旋回を抹殺して使わなかった自分が恥ずかしいよ。ゴメンな、旋回。
教官■謝らなくてもいいから、今後は積極的に使ってくれ。今回はかなり充実した気がする。次もこんな感じで進められるとよいのだが……。
ロン■よーし、次もがんばるぞ！
教官■えらく前向きになってるな。ヨシッ！ 捕捉手段が理解できたようなので、次の教習では実戦での活用方法を説明していこう。



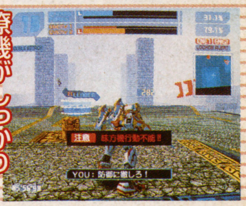
ONE MORE LESSON

〔電脳空間ロンリーウルフ編〕

ボクのフォースはマイペース！マイコーチ!!

subject
・1人で挑む対CPU戦用テクニック！
・ヤガランデもアジム&ゲランも敵じゃない!?

ロン■対CPU戦の極意を教えてよ！
教官■え？　まあ、今回はお開きにしようや。次の教習で教えるよ。
ロン■では別の教官を紹介……。
教官■まあ、待て。教えてあげるから、まずは実際に戦ってみなさい。
ロン■わかりました！　いざっ！
──戦闘後
教官■……。ヤガランデ相手ではなく、通常戦闘で苦戦しているのか。
ロン■ヤガランデって何？
教官■えっ、知らないのか？
ロン■（胸を張って即答）もちろん！
教官■……はぁ。とりあえず、苦戦の原因を自分ではどう考えてる？
ロン■やっぱりスタート時に出撃シーンがないから……じゃなくて、僚機がプレイするたびに違うから信頼できないことかな。それだよ！
教官■違う！　では下記参照！
ロン■また手抜き解説かよ……。

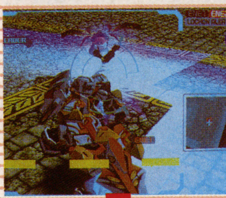


僚機がCPU担当だと、1対3っぽく感じるよね。

Check Point ① 敵リーダー機にねらいを定めてパターンへ持ち込め！

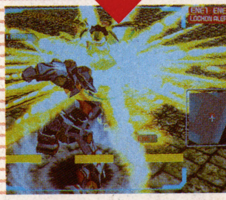
[Pattern A] ジャンプ近接パターン

教官■説明するから手抜きって言うな！　とりあえず、対CPU戦は2on2の通常戦闘と、ヤガランデ戦やアジム&ゲラン戦の特別戦闘に分けられる。通常戦闘では、CPUの行動パターンを逆手にとって戦おう。
ロン■どうすればいいの？
教官■まずは近接戦闘の得意な機体で行うジャンプ近接パターンを説明しよう。最初にダブルロックオン距離で、敵機へ通常近接を仕掛ける。当たればオッケーだが、ほとんどガードされるはずだ。そこで、続けてジャンプ近接を入力すれば、確実にヒットする。以後くり返しで……。



ダブルロックオン距離に入ったら、すかさず通常近接で攻撃。

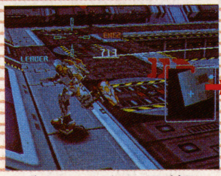
ガードさせたら

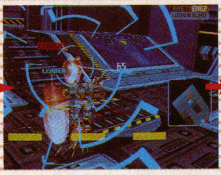


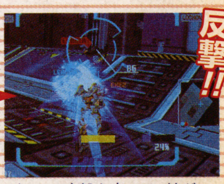
敵機のガードリバーサル近接を避けつつ、ジャンプ近接が！

[Pattern B] ターゲット切り替えパターン

教官■近接戦闘が得意な機体でなければ、これから説明するターゲット切り替えパターンがオススメだ。
ロン■ターゲット切り替えって、左右のターボボタンを同時押しするヤツ？　攻撃しないでどうするのさ。
教官■早トチリするな。距離間合い200程度で向き合ったターゲットの敵機から、ターゲットを切り替えてターゲットを外してみろ。すると、ターゲットを外された敵機が、ダッシュ攻撃を仕掛けてくるはずだ。これを回避して、反撃のダッシュ攻撃を当てていくのだ。以後くり返し。


まずはターボボタン同時押しでターゲットを切り替える。


ダッシュ攻撃を仕掛けてくるので、これを避けつつ……。



ダッシュ攻撃を当てる。前ダッシュRWが強力なら効果大。

Check Point ② ヤガランデ戦とアジム&ゲラン戦は対策マニュアルで完璧だ！

VS Jaguarandi（ヤガランデ）

LW:バスターL　CW:TFCイレイザー　RW:バスターR

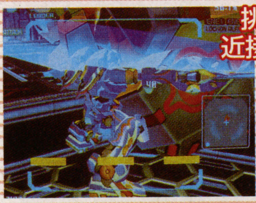
教官■特別戦闘では、敵機の行動に合わせた対応策を整理しておく。そして戦闘中は敵機の行動を常時監視して、いつでも対応策が取れるような状態をキープする。これで十分。
ロン■そんな簡単なもんかね……。
教官■ヤガランデは近接戦闘へ持ち込むと、回避しやすくなるぞ。

ヤガランデの行動と対応策

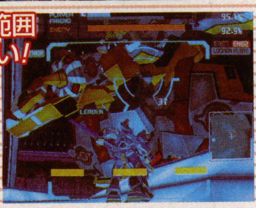
ジャンプ
ダッシュ攻撃をしながら追いかけよう。

(地上) 横ダッシュ
横ダッシュRWを行う可能性が高い。右斜め前→前ダッシュで追いかけよう。このとき、ダッシュ攻撃はしないほうがよい。

(地上) 後ろダッシュ
後ろダッシュCWを行う可能性が高い。前ダッシュで距離を詰めよう。

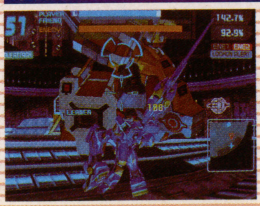


近接戦闘が得意な機体なら、積極的に近接戦闘を！



ヤガランデの近接攻撃は、攻撃範囲が正面付近だけだ。

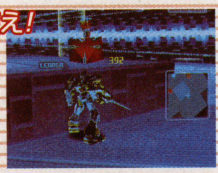
高低差のある地形に注意!!


地形に高低差があると、ターボ近接を使ってくる。すぐに離れて仕切り直そう。

VS Ajim & Guerlain（アジム&ゲラン）

LW:T型高活性球状弾　CW:M-T異系攻撃型構造体　RW:E旋系破壊型結晶体

ロン■アジムとゲランは、どうやればいいの？　なんだか画面が派手だから、見当も付かないけど……。
教官■見た目にダマされてはダメ。どんな攻撃にも回避方法は存在するので、それを忠実に行うだけだ。
ロン■……ダ、ダメなのか……。
教官■しまった！　地雷踏んだか！

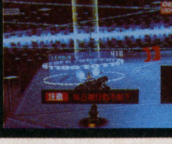


攻撃を引きつけてジャンプキャンセルでもよいが、段差を使っても回避可能。

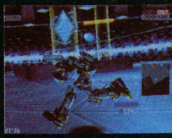
再分離時はステージ中央へ！

両者の足元へ潜り込めば、しばらくは安全。ただし、ここからの攻撃は控えたい。

注意！ 僚機は必要！

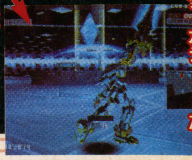

制限時間内に撃破するなら、僚機の攻撃力は欠かせない。戦闘中に僚機が倒されたら、かならずレスキューしてあげよう。

合体中は左歩きがポイント!!


大きなクリスタルから、無数の拡散レーザーが放出される。思わず圧倒されてしまうが、左歩きで簡単に回避できるぞ。

基本は左歩きでの回避だ。歩いているあいだもスキができない程度に攻撃を出すと、時間に悩まされずに済むだろう。

左歩きで回避
拡散レーザーをやり過ごした直後、その場からターボショットを1発だけ使え！



※文中のLWはレフトウエポン（左トリガー入力）を、CWはセンターウエポン（両トリガー同時入力）を、RWはライトウエポン（右トリガー入力）を、それぞれ表している。機体性能は司令部による10段階評価で、右部分は初期機体との性能比較だ。

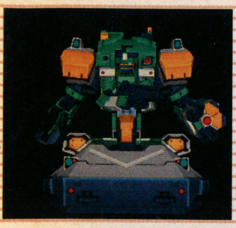
DATA バーチャロイド・バリエーション・ガイド Virtuaroid Variation Guide

4/5号

今回紹介する2機体も支給される確率がかなり低いレア機体だ。しかし前バージョンから登場していたので、CPU戦などで見たことがあるというパイロットも多いはず。どちらの機体も装甲が薄めなので、被弾しないように回避を重視して戦おう。

ボックス系列

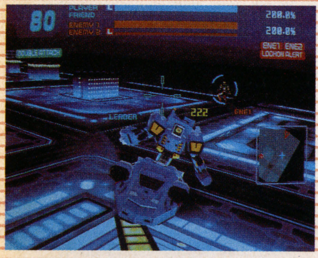
VOX M-400 "Mariko" VOX "Mariko" ボックス「マリコ」



近接性能		E+	↗
射撃性能	近距離	C	-
	中距離	C+	-
	遠距離	B	↗
機動性能		C+	↗

トリガー別ダブルロックオン距離
LW:64/CW:59/RW:69

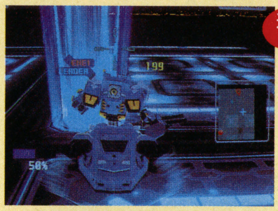
ホバークラフトのような下半身が特徴的な機体。ダッシュ速度や旋回性能が優れているので、敵機の攻撃を横ダッシュなどで回避しながら、攻撃しやすい位置へ移動しよう。



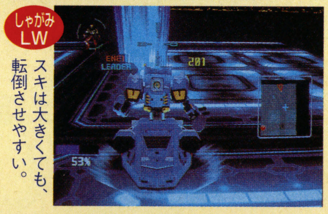
ダッシュ旋回を活用して、回避しながら攻撃へ移行する準備を！

LW アーム・ボックス・ランチャー ABL-B27

火柱を直線的に発生するナパーム弾を投げる。敵機の攻撃をかき消しやすいことから、主に防御用として使用することになる。障害物に邪魔されることなく直進していくので、障害物の後ろで身を守っている敵機をあぶり出す手段としても有効だ。



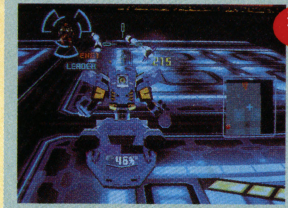
通常LW 近づいてくる敵機へ使えば牽制になる。



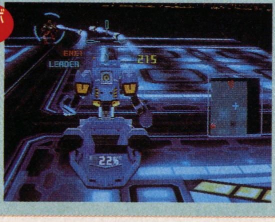
しゃがみLW スキは大きくても、転倒させやすい。

CW ショルダー・ボックス・ランチャー SBL-M14

肩部のランチャーから実弾兵器を左右交互に2発ずつ、計4発射出。弾速は遅めだが、威力は大きく、誘導性能も高いため、遠距離で戦う敵機に対して効果的だ。ただし射出時のスキが大きいので、障害物やLWの火柱で身を守ることも忘れずに……。



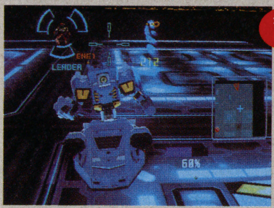
通常CW ハーフキャンセルで弾数を2発に！



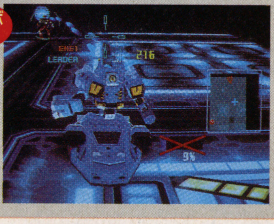
ターボCW 誘導性能と威力は優秀。スキが……。

RW アーム・ガン・システム AGS-C22

威力の小さなビーム弾を連射して攻撃。射程距離が短いため、近距離の敵機に対する牽制として使っていきたい。ただし、左右への誘導性能がまったくないので、旋回や横移動を駆使して、敵機の移動先を読んで攻撃を置いていくように使おう。



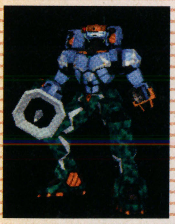
歩きRW 敵機と同方向に移動しながらねらおう。



ターボRW ダメージが大きく連続ヒットしやすい。

アファームドJ系列

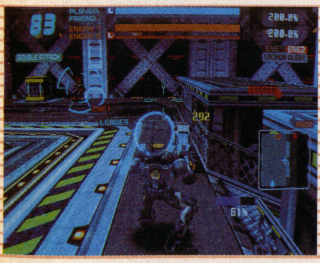
RVR-81-X APHARMD J typeX アファームド J タイプX



近接性能		C	↘
射撃性能	近距離	C	↘
	中距離	C	↗
	遠距離	C	↗
機動性能		C	↘

トリガー別ダブルロックオン距離
LW:84/CW:94/RW:79

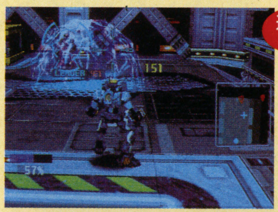
静止時や歩いているだけで、機体が透けて見えにくくなる。レーダーにも映らなくなるので、自機をターゲットにしていない敵機側としては、やっかいな存在となるはずだ。



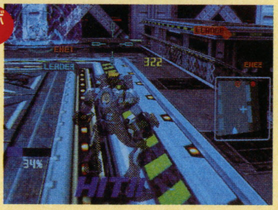
なるべく歩きながら敵機の背後へ移動し、それから攻撃開始だ。

LW スーパー・ボム type E

電磁状の爆風を発生させるボムを投げる。威力は小さいものの、ヒットすれば短時間だが敵機をシビれさせられる。近接攻撃などをねらうには効果時間が短いため、自機だけでは使いづらいが、僚機と連携できれば大ダメージを与えられるはずだ。



通常LW 誘導しないので、身を守るために使う。

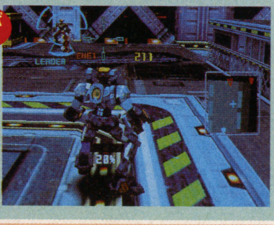


ターボLW 山なりに飛ぶため、遠距離戦で役立つ。

CW エル・グリア・ランチャー・システム LGLS-18

爆風を発生させる実弾兵器を2発射出する。弾速は遅めだが、誘導性能があり、威力も大きい。さらにヒット時は、オートロックを不能にする効果もある。自機をターゲットにしていない敵機へヒットさせれば、混乱させられること間違いなし！

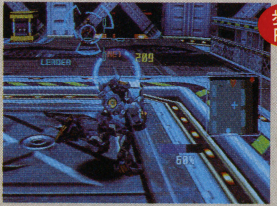
通常CW 射程距離が短めなので中距離戦で使え。



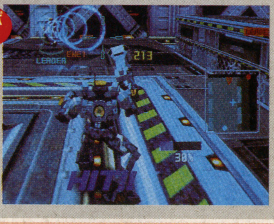
ターボCW 地面を跳ねるので、障害物越しにも有効。

RW サークル・ウェーブ・ランチャー CWLS-27

リング状のビーム弾を連射して攻撃する。威力は小さめだが、射出間隔が短いので、目の前の敵機に対する牽制攻撃として有効だ。ただし、敵機の攻撃をかき消す能力は、バル・シリーズのリング・レーザーほど高くはない。過信しないこと！



歩きRW 撃ち続けるだけで敵機は近寄りにくい。

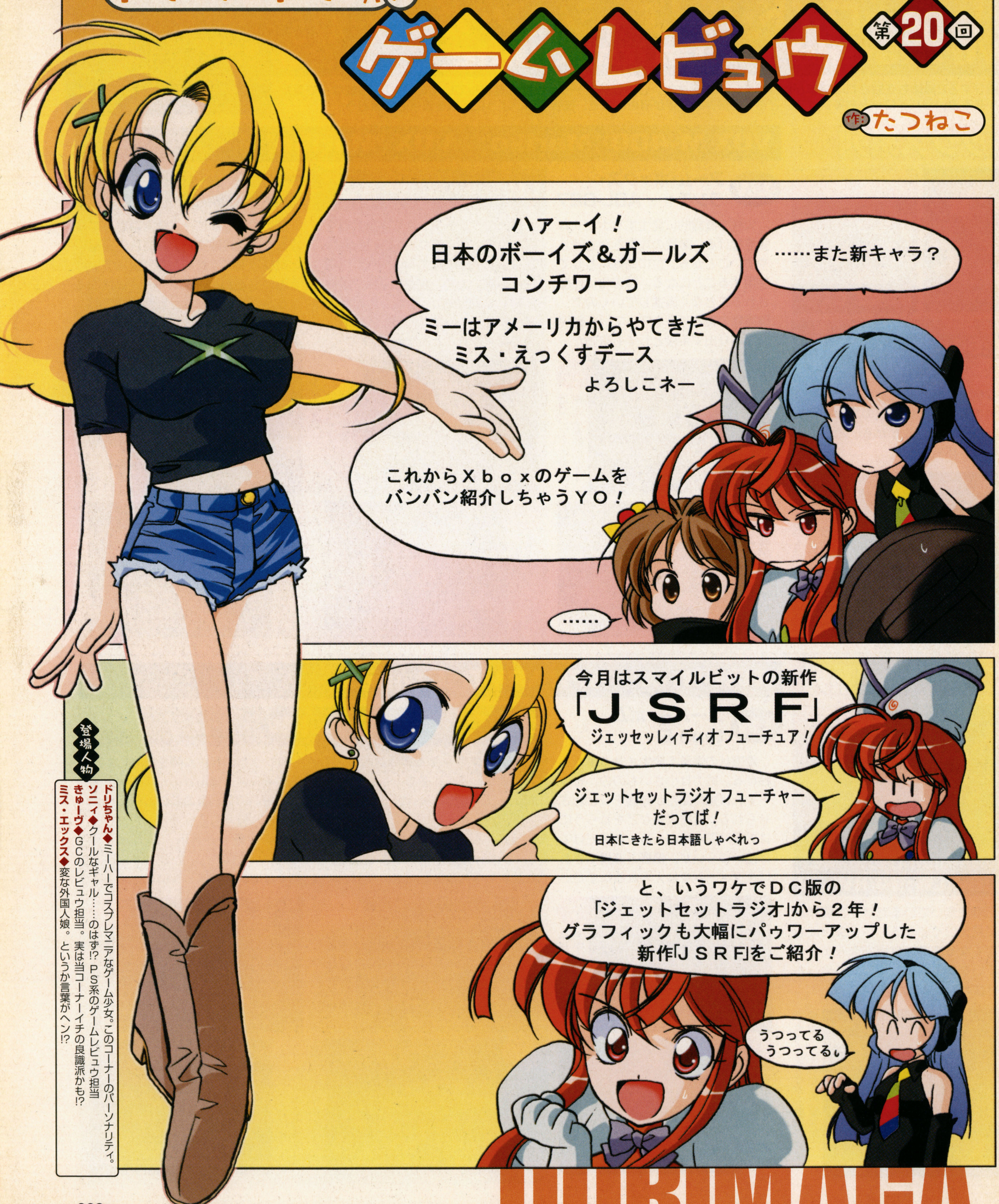


ターボRW ヒット時にオートロック不能効果アリ。

DORIMAGA DORICHAN'S

ドリマガ ドリちゃんのゲームレビュウ 第20回

作：たつねこ



登場人物

ドリちゃん◆ミーハーでコスプレマニアなゲーム少女。このコーナーのパーソナリティ。
ソニィ◆クールなギャル……のはず!? ＰＳ系のゲームレビュウ担当
きゅーヴ◆ＧＣのレビュウ担当。実は当コーナーイチの良識派かも!?
ミス・エックス◆変な外国人娘。というか言葉がヘン!?

DORIMAGA DO

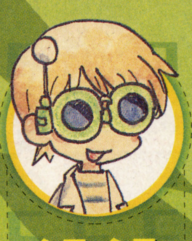
●たつねこ先生のお宅のXboxは、どうやらスペシャルエディションらしいですよ～。

プロフィール■たつねこ:職業マンガ家。ガンオタ、アニオタ、ゲーオタの三重苦、でも平気（笑）。
現在『Gファンタジー』（エニックス刊）で「ペンデュラム」好評連載中。（「ペンデュラム」コミックス第1巻も好評発売中）

登場人物(?)紹介

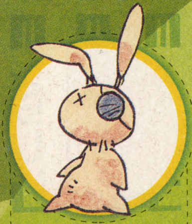
あおいちゃん&人面あおいさん

ぐるぐるが助手として生み出した妻型(?)生物。胸に位置する人面ソ「あおいさん」は別の人格をもつ。



ぐるぐる

立派な科学者を目指す中学1年生。「ぶくぶくぞわぞわ」したモノが大好きでクリーチャーを造るのが趣味。

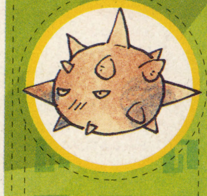


うさぎ

袋にゲル状の細胞を詰めて造られたウサギ型生物。人間並みの知能を誇り、その常識感覚はぐるぐるを凌駕する。

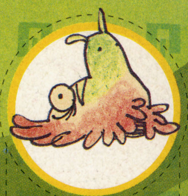
オタくん

ぐるぐるが造った爬虫類タイプのクリーチャー。お調子者で女好きのトラブルメーカーとして知られている。



ダンディくん

甲羅タイプのクリーチャー。頑丈なように見えて、意外と壊れやすくて病弱。ちょっと人見知りな性格らしい。

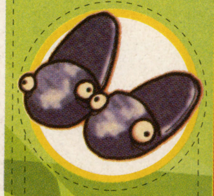


モチモチくん

腹足類タイプ生物。忍耐強くて働き者というクリーチャーの鏡。ダンディくんとデキている(?)という噂も。

ジョンPくん

番長型クリーチャー。思春期特有のモヤモヤを吸い取る、という特殊技能をもつ。アニキ肌の「よい不良」だ。



スズキくんとササキくん

スリッパ型生物。生みの親・ぐるぐる自身も2人(?)を見分けることができない。ササキくんには逃亡癖が。

© 2002 KATSUYA TERADA / YOKO KUROYANAGI

mainview

え・かつくん（寺田克也） ＋ もじ・ナノレー（黒柳陽子）

弾丸と刀剣に
真実を追い抜かれた
さらに少し過去に戻された

ty#11
メリーコースター ジェットアラウンド

ブーク：「個別指導だよ！！！！！！12112212333（全・員・集・合）！」
指揮の合図で

住んでた街（※）にぶ族がやってきてみんなを襲いました。
みんなは
発動するかしない罠
歌
どうぶつ
どくぶつ
telekinesis
とかをつかって少しは抵抗しました。。

襲われるのは主に女子供。
だから、女子供に見えない工夫をしました。
そんな名残がこれ。（つけ髭とか変装セット）

襲われたからには、たからを山分けしたり、
死体を切り分け、もらったり、
おこられたり、蹂躙されたり、配当を受け取ったりする、
そんなイベントです。

平和だったから、誰もが感じる危機漠

そういうのがぶ族だったんじゃない?
災害演習のように送り込まれるぶ族の数が、
どんどんふえていって
ついに襲われる人が

ぼわーんもわーん（回想シーンおわり）

・・・ゾクっ

シャクシャク。
しろい・・砂糖のような・・ゆき？

雪道（雪の塊をシャクったような道）・・・
ここをあのビガーな（雪）山の向こうまで、
戻らなければ、そんな気がします。

山の向こうにある病院、そこに早く行かないと。。
さっき襲われて。。服もとられて、手袋と、ブーツと、水着姿になっちゃった。
・・雪のキラキラが・・

このつぶは！
とけないし。
や、ちょっとは・・・
ぺろ
砂糖でした。

※…パークタウン。アミューズメント施設融合型の娯楽都市。みんなが遊園地を大好きなところから試験的につくられた。毎日がお菓子やオーロラ、光線やギグで溢れ、常に最新の遊興機器が入れ替わるこの街は「ばかの街」と呼ばれて嫉妬や羨望から住民は特殊な差別をうけている。住民も街の景観の一部であることから、世界中のスカウターが選りすぐりの老若男女を神隠してつれてきた、そんな人々で代々構成される血の濃いキャスティング。街全体が密閉されていて出入場者数の管理も建前上極めて厳重っぽい。

domが手際よく傷口から、ぷりぷりドロドロした
赤く透明なカエル卵形状のなにかを
どんどん取り出していきます。。

d：「こんなに出ましたよ」

ああん（辱
もうやめてー

d：「完全に出しますから・・
・・（最終的に）こんなに・・・*微笑*（達成感）
じゃあ後で先生来ますから」

先生って機械ですかョ！
テレサ&ジェリー：「ぴこぴこ・・」

domは幼馴染だったのダガ
見たところおばちゃん。
病院は閑散としていて殆ど人は来ない。
自殺の理由の殆どは病苦。
人は具合が悪くなると死んで
新しい命を得、その際に体年齢が進行する。
治療を受けるのは自分のような武人か、変人。
一体あたりの体時間の長さや治療の内容により、
体年齢が退行する。スパンは進退行するにしたがって
だんだん大きくなっていく。つまり1歳ぶんの体年齢は、
若くなるごとにより多くの試練を受けないと退行しなく
なっていて、最初はみんな良く死ぬから成長するが
自分の進退行を決定する意思が揺れる年頃は20-30歳前後。
人生は地球でいう8歳くらいから始まる。
老人になると人は別の国に逝く。

そんなかんじで今やっと8歳くらいに戻ったよ。
懐かしいジェッタラウンドメリールーパットザコースターは
体年齢が10歳以下しか乗れないからな。

まあそんな故郷のドーム（山）はもうスグかもね。この商店街を抜ければ。。

さびれ商店街。

砂糖とはいえ、雪景色に似合う古びた商店街の店の軒先には
おもちマークと何やら休みますとかいう意味のような文字（オーラからかんじとり）

そして横を見ると横長に聳えるじいん（寺院）。

雪砂糖と玉砂利のジャクジャク寂々感が、年末とか年始に誰も訪れない
乾いた澄みきった空間を演出します。

ジューショク：「お祓いでっすか」
寺の人?

中へ入るとガラーン。
つやぴか。

外から見るより広いですね（50倍くらい）
なんにもないですね
その中心部へちょこんと座る住職と水着革手袋ブーツの手負いの猫。

この怪我が治る経をお願い申す。
ジ：「心得た」

結局住職に栄養分を吸われただけ
もう。。もたないかも

外へ出たはいいが。もう動けま千（せん）。
dom:「おさむらいさん・・顔色がすぐれませんわョ」
どっかで見たような顔

ここまでの登場人物	（登場順）
セル	（仮）（自分）
ローム	（爐土母）
コリソ	（ローム知人）
ジノレ	（つうこう人）
ロームの母	（アクトレス）
ロームの兄	（マッド）
マーメイド	（クリオネ）
おばちゃん	（2にん）
黒岩	（スナイパー）
マーフィ	（さつ）
ばかちゃんず	（うま型どうぶつ）
G	（土産屋）
エヴァ	（ライター）
メロス	（着メロ詐欺）
スプーキー	（当局）
スス、タダ	（過去の手先）
かト	（医）
ヒプノターミア	（カップル）
マイオトロパギーネ	（にゃっぷる）
KT	（ケーティ）
KK	（くく）
はち	（よっぱらい）
ろく	（よっぱりあ（かみ））
ジュソ	（よっぱらい）
キンタ	（フロント）
みつばち	（ばかちゃんの女の子）
ムーン	（タクシーうんてん席）
ストロベリー	（タクシー後部右）
ローズ	（タクシー後部左）
ブラッド	（タクシー後部中央）
ジュース	（タクシー助手席）
じんせん	（本うり）
しよりか	（おどりこ）
ブーク	（ぶ族陣頭指揮漢）
ジューショク	（住職）
dom	（看護婦）
テレサ&ジェリー	（遠隔手術まちん自立型）

↑からひとつ選んで。

ty#12の舞台へ

A　結晶：じさつ用

B　容器：ごしん用

C　評論：ごらく用

↑からもひとつ選ぶといいよ

第　十壱　回

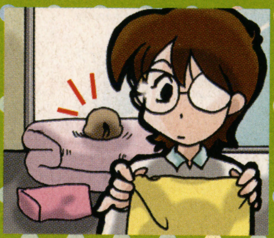
wel vnl am

DESIGNED BY MAMORU MIURA

赤坂にきたままのドリママ占い

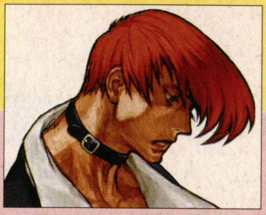
3月22日（金）〜3月28日（木）

会社から見えるところにある大きな桜の樹。今年は開花が早くてもう咲きはじめています。去年の今ごろは雪が降ったりもしていたのに……。なんて、しみじみしてみたり。桜の花を見ていると、そんな風になんだかいろいろなことを思い出しませんか？



◆◆◆◆赤坂にきたままの相性占い◆◆◆◆

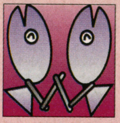
気になるキャラとの相性占いコーナーです。占ってほしいキャラがいたら早めにリクエストくださいね！ あなたとの相性占いもOK。そのときは自分の生年月日もね！



3月25日生まれ
「KOF」シリーズより八神庵さん

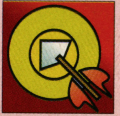
ずっとかくしていた思いを、相手に伝えましょう。話すことによって、相手との間にあった傷やミゾが徐々に埋まっていきますよ。

♥相性の良い星座



知識が豊富で話しやすいのがうお座の男性。情報交換をするとお互いレベルアップができますよ。

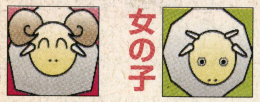
♥相性の悪い星座



あなたを感情で振り回すタイプがいて座の女性。広い心を持たないと付き合いは長続きできません。

Aries おひつじ座
3/21〜4/20生まれ

男の子 女の子



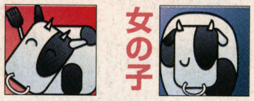
あとちょっとのところがガマンができなくて、失敗してしまうことに。チャンスを逃したという焦りが、さらにミスを呼びます。気を引き締め直して行動しましょう。

ラッキーカラー ピンク
ラッキーアイテム ビタミン剤

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	△	△	×	×

Taurus おうし座
4/21〜5/20生まれ

男の子 女の子



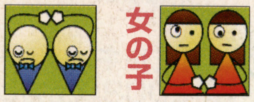
気がつくと、散財していた……なんてことになりそうです。なにかしら行動を起こす前に、よく考えてから動くようにしましょう。そうしないと、借金も抱えることに。

ラッキーカラー 赤紫
ラッキーアイテム マイク

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
×	○	○	△	△

Gemini ふたご座
5/21〜6/20生まれ

男の子 女の子



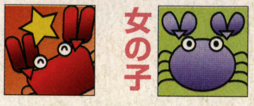
自分の力を過信しすぎていませんか？ うっかり大切なことを見逃してしまいそうです。取り返しのつかないミスをしてしまうまえに、もう一度自分を振り返ってみて。

ラッキーカラー ネイビー
ラッキーアイテム 和食

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	◎	△	×	○

Cancer かに座
6/21〜7/22生まれ

男の子 女の子



疲れていて、力が出し切れないかも。そんなときはひとりであせらずに、まわりの人に助力を求めてみましょう。きっといいアドバイスをもらえますよ。

ラッキーカラー ウグイス
ラッキーアイテム 新品の服

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	◎	○	△	△

Leo しし座
7/23〜8/22生まれ

男の子 女の子

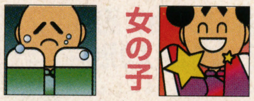
いまこそ存分に力を発揮したいところ。あなたの力量がまわりから試されています。でも気負い過ぎて空回りしないように。慎重に立ち回ればおのずと運は開けます。

ラッキーカラー こげちゃ
ラッキーアイテム 王冠

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
◎	○	△	○	△

Virgo おとめ座
8/23〜9/23生まれ

男の子 女の子



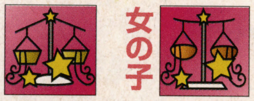
愛情運がとても強い時期。意中の人がいる人は、相手との距離が縮まります。思い切ってデートに誘ってみるといいかもしれません。そのときは静かな場所を選んで。

ラッキーカラー 蛍光緑
ラッキーアイテム タオル

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
×	○	◎	△	○

Libra てんびん座
9/24〜10/23生まれ

男の子 女の子



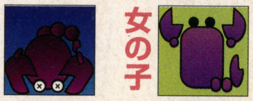
なにかと周囲がせわしなくて、イライラしそう。何をやってもあまりうまくいかないかもしれません。こんなときはあせらず、ゆっくりと休暇を取るのが一番ですよ。

ラッキーカラー グレー
ラッキーアイテム 人形

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	△	○	△	△

Scorpio さそり座
10/24〜11/22生まれ

男の子 女の子



夢や理想だけでは、物事はうまく進みません。理想に近づける努力は大事ですが、あまりこだわり過ぎると、もっと大事な何かを見過ごしてしまいそうなので注意して。

ラッキーカラー オレンジ
ラッキーアイテム 電気スタンド

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	◎	△	△	×

Sagittarius いて座
11/23〜12/21生まれ

男の子 女の子

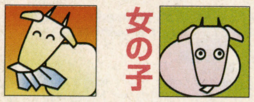
いっときの幸せのために、何かをしても後々良いことはありません。それどころか、今まで築き上げてきた信頼関係まで失ってしまいそうです。少し気を引き締めて！

ラッキーカラー ペールグリーン
ラッキーアイテム 小さい鉢植え

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	△	△	△	△

Capricorn やぎ座
12/22〜1/20生まれ

男の子 女の子



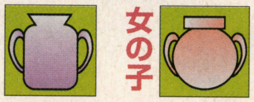
いろいろなことで選択を迫られそうです。迷ったら、自分の直感を信じてみましょう。曖昧なままにしておいても、良いことはありません。自信を持って行動しましょう。

ラッキーカラー 黒
ラッキーアイテム おみくじ

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	○	△	○	○

Aquarius みずがめ座
1/21〜2/18生まれ

男の子 女の子



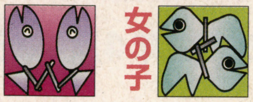
積極的に行動することで、次々と幸運が舞い込みそう。これはと思うことがあったら、どんどん参加してみましょう。あなたのそんな態度にまわりの評価も上がります。

ラッキーカラー 緑
ラッキーアイテム 辞書

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	○	◎	◎	○

Pisces うお座
2/19〜3/20生まれ

男の子 女の子



スケジュール管理はきちんとしましょう。気がつくと、約束を忘れていた……なんてことになりそうです。出かけるときなどは、早めに家を出るように心がけましょう。

ラッキーカラー 赤
ラッキーアイテム 竹細工

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
×	○	○	△	△

イラストの見方 ■…絶好調！ □…ふつう ■…今ひとつ

リクエストのあて先は〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング（株）ドリマガ編集部「まま占い」係まで。

©プレイモア

WEEKLY

ドリマガ読者プレゼント

応募のきまり

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2002年3月28日（当日消印有効）。発表は本誌2002年4月5日発売号誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合はお手数ですが編集部にご連絡ください。（TEL 03-5549-1162）

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 各種ハード対応ゲームソフト

提供：編集部

15名

あなたが希望するゲームソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは2002年3月28日までに発売されたドリームキャスト、プレイステーション2、ゲームボーイアドバンス、ゲームキューブソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。（限定版や通販専売タイトルなどは除きます）※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「ゼノサーガ　エピソードI 力への意志」ムックセット

提供：ソフトバンク パブリッシング

大好評のうちに品切れとなってしまった、『ザ・プレイステーション2』編集部特別集のムックを1&2セットでプレゼント。2冊ともマウスパッドのオマケつきです。

3名

3 「ミルキィ・シーズン」2002卓上カレンダー

提供：キッド

コンパクトサイズで使いやすい、卓上カレンダー。ヒロイン達と毎月出会えるのもステキです。

10名

4 "ドリマガ"オリジナルTシャツ

提供：編集部

ドリマガ編集部オリジナルグッズ。イラストは2種類！　サムシング吉松先生描くキャス子たちと、ウエクサユミコ先生描く、グルグルくん。どちらが当たるかはお楽しみ！

10名

5 ドリマガ表紙月間ベストテレカ 12月ベスト「不思議のダンジョン 風来のシレン外伝　女剣士アスカ見参！」

50名

12月ベストはこの凛々しい「不思議のダンジョン 風来のシレン外伝　女剣士アスカ見参！」のイラストに！　凛々しさの中ににじむカワイらしさも評判が良かったようです。

本誌の内容に関するお問合せは **03-5549-1162**
平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業
(TEL)03-5549-1200までお願いします。
(平日の午後1時から5時まで)

STAFF

編集長　西村　亨／**副編集長**　三枝昭太／**デスク**　福田知恵子　長谷　守　黒谷慶太　梅田浩二／**編集スタッフ**　本郷正弘　岸田准一　松本真弓　吉岡要也　田代泰之　池田康隆　元澤利明　川本浩貴　杉浦誉典　田中尚道　谷崎美香　中村　圭／**編集協力**　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子　阿久根幸夫）　マーマーズグループ　（伴 勝）　くまくま団（岩片　翼　吉田浩幸　山田　功）　オーパーツ　冒険企画局（松野桂司　富永民紀　中川裕介）　タルカス（五十嵐浩司　小林道雄）／**ライター**　佐々木功一　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　石田丈継　上田裕生　作山哲広　まさ　政綱大介　森　聖一郎　飯田REI　種村美和子　金子光晴　佐藤範英　倉橋和也　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤　徹　山口和則　出口裕子　大友　順　平澤寿康　大藤祐規子　鶴岡八幡　酒井裕晶　落合康好　赤坂零士　加島　綾　鈴木貴博　竹下ツバサ　鈴木ドイツ　鹿島浩文　北村光広　山口貴志　澤田　大　菅　数浩　森　泰彦　池田弘典　酒井昭一　遠藤恭子／**レイアウト**　村田雅英（Stone Age）　渡辺　縁　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　湯川安芸子　篠原亜希　吉田正人　大橋広史　木下友秀　西　義明　スタジオ・キャップ　北山貴代　萩原宏宣　くまくま団（二階堂龍史）　安藤尊子　中　直行　佐藤祥子　小谷中一愛（呉事務所）　SKIP（吉岡美和子・吉田忠嗣）　チタンヘッズ（上林将司）／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林 伸　小安勇次　福島正大　立川賢一　泉彰　井手宏幸　郡川正次　荒井英一　津留英一　相川経雄　松永和章　遠藤　勝　深港まゆみ　吉田亜希子　スタック　青森直樹　牧田隆志　藤倉孝幸　斎藤義典／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　中村久男　香洲 誹色／**DTP**　ローヤル企画／**校正**　フィールドアップ／**広告営業**　辻　順一　足立静香　長江正陽／**広告進行**　坂田和香子／**販売営業**　中嶋和史／**印刷**　凸版印刷株式会社

●ドリマガ編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

3月1日増刊号のプレゼント当選者

１：各種ハード対応ゲームソフト（15名）
北海道／仲居尚人、青森県／池上洋樹、福島県／渡辺崇、茨城県／山口宏隆、東京都／久保秀典、東京都／福島英明、石川県／川上寛治、愛知県／常盤孟、愛知県／東章人、大阪府／堀内多香子、広島県／太田憲和、高知県／金井優希、福岡県／佐々木陽一、宮崎県／佐藤祐介、大分県／柳成雄

２：２００２年　セガカレンダー（10名）
岩手県／佐々木心、茨城県／上野宏幸、茨城県／小林康之、埼玉県／堺みなみ、千葉県／鈴木栄、静岡県／田島寛之、滋賀県／永嶋康裕、兵庫県／金一守、広島県／吉谷紀子、山口県／玉村祥弘

３：「Memories Off 2nd」設定解説ファンブックセット（２名）
奈良県／中尾友樹、香川県／石山裕

４：ドリマガオリジナルＴシャツ（10名）
秋田県／高橋準、栃木県／大坂慶介、埼玉県／原田勝一、埼玉県／細山弘、東京都／大澤優、新潟県／矢吹裕紀、大阪府／高橋幹則、島根県／白鳥芳和、愛媛県／深津真希、鹿児島県／尾形邦浩

５：ﾄﾞﾘﾏｶﾞ表紙月間ﾍﾞｽﾄﾃﾚｶ11月ﾍﾞｽﾄ「インタールード」（50名）
岩手県／吉川真知子、秋田県／三浦栄悦、山形県／大谷英克、茨城県／秦司、埼玉県／若山卓司、埼玉県／石塚一、埼玉県／山中努、埼玉県／成清豊和、埼玉県／石井優果、埼玉県／宮田圭、東京都／醍醐英一、東京都／佐々木明子、東京都／原田留奈子、東京都／佐藤基、東京都／秋元慎太郎、東京都／金子淳、東京都／飯田彩、神奈川県／清水喜一郎、神奈川県／下田直樹、神奈川県／柳生哲男、神奈川県／市野隆康、神奈川県／斉藤順一、神奈川県／鈴木和雄、長野県／伊藤大介、富山県／桝田圭介、富山県／長森陽介、静岡県／曽根大輔、静岡県／内藤加代、愛知県／井上一也、愛知県／野田将、愛知県／柿原貴幸、愛知県／古橋健二、京都府／臼井厚史、大阪府／赤松訓、大阪府／鈴木貴博、大阪府／志田正之、兵庫県／岩村康宏、兵庫県／服部龍華、兵庫県／砂川貴之、兵庫県／石村利彦、兵庫県／半田浩之、和歌山県／宮本悟、岡山県／穐山博基、岡山県／原雅人、広島県／有田憲弘、愛媛県／桑原利佳、福岡県／中山享、長崎県／高石昌欣、熊本県／青山和生、大分県／後藤信宏

次号予告！

次号『ドリマガ』は緊急週刊シフト特大号で攻め攻めですっ！

ドリマガ

ドリマガだけの付録！
「サクラ大戦4」
両面ポスターが付く!!

2002年4月12日増刊号は・

NOW PRINTING

I N F O R M A T I O N

「たいちょー！ たいちょーっ!! たいっちょーっ!!!」「むぅ。今年二度目の緊急プチ週刊シフト。なんだやればできるじゃん、週刊誌（笑）」「まあ、1年前までは週刊誌バリバリやってましたからね（笑）」「あー、そんなこんなでお届けする3月最後の大緊急特別増刊号！　『サクラ大戦4』詳細攻略はもちろん続行！　あの神崎すみれさんが引退後初めてインタビューに登場しちゃうし！」「注目のタイトル2大対談も『ドリマガ』だから実現したぶっちゃけトークがバリバリ出てますし（笑）」「格闘ゲームは『ドリマガ』におまかせ！ということで、『鉄拳4』もどこよりも詳しい解説でお届け！」「いやぁ、新作情報も満載スね」「『サクラ4』両面ポスターは、絶対お得な付録じゃぞい」「いやホント」「うむ」

ドリマガが見せる!史上最強の3大タイトル56ページ大攻略!
ドリマガ攻めまくりの必見対談2本立て！

PART1
ついに参戦話が勃発か!?２人の寺田氏大いに語る
「サクラ」vs「スパロボ」対談大戦！
PART2
「バーチャ4」チームPS2版「鉄拳4」を遊ぶ！その感想は!?
最後は家庭でケリをつけろ！ 白熱必至の格闘対談！

続・史上最強攻略！
「サクラ大戦4」
引退後最後のインタビュー！神崎すみれと語る「4」への想い
すべて見せます！注目のタイトル超攻略！
スーパーロボット大戦IMPACT
鉄拳4

話題作も続々くるぜ！
<DC>
機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン&DX/インタールード/君が望む永遠
<GC>
ファンタシースター オンライン/バイオハザード

攻略もバッチリ！
<PS2>
鬼武者2/ゼノサーガ　エピソードI　力への意志/ワイルドアームズ アドヴァンスド サード
<Xbox>
デッド オア アライブ3/式神の城
Game Jam2で何かが起こる？
2日間限定イベントを一挙にチェック！

※内容は変更になる可能性があります。

4月12日増刊号は3月29日（金曜日）発売です。

©2002 Softbank Publishing Inc.　本誌からの無断転載を禁じます。

MQ MEDIAQUEST
株式会社マイピック http://www.mediaquest.co.jp
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
ユーザーサポート:03-5805-3788 (10:00~12:00 13:00~17:00 除く土日祝日)
※こちらの番号は、家庭用ゲームソフト専用ダイヤルです。
Alfa System
© 2002 AlfaSystem co.,ltd All rights reserved.
©2002 Alfa System co.,ltd All rights reserved. Published by Mi-PiC Corp. Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoft の許可を得て使用しています。

2002 4月5日号 Vol.6
期待に応えます!! 緊急週刊シフトでお届けする史上最強の「サクラ大戦4」大攻略！
2002年4月5日発行(第2・第4金曜日発行) 第19巻6号通巻354号 発行人・稲葉俊夫 編集人・前田 徹 発行・ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 電話 営業 03-5549-1200 編集 03-5549-1161
定価550円 本体524円
SOFT BANK Publishing
Printed in Japan
T1126421040551
雑誌26421-4/5